COMMODORE

AMIGA REVUE

CONCOURS

DEVENEZ SCENARISTE DE BD

QUE FAIRE AVEC SON AMIGA ?

JEUX

TESTS COMPATIBILITE
BILL'S TOMATO GAME
LES 20 DERNIERS JEUX

TEST

MULTIMEDIA MAKER
GLOCK
ALADDIN 4D

GAGNEZ 1 AMIGA 600, DES BD, ETC.

ISSN 1151 - 5155
M 2483 - 52 - 30,00 F
JANVIER 1993 - N°52

SCALA

Tout le monde vous promet une révolution MultiMedia. Commençons par dynamiter quelques idées reçues.

La première version de Scala avait déjà bien attaqué le fruit; le nouveau MultiMedia MM200 le réduit en compote.

Voici quelques unes des raisons qui font du duo Scala-Amiga® le meilleur environnement MultiMedia du marché.

Scala EX

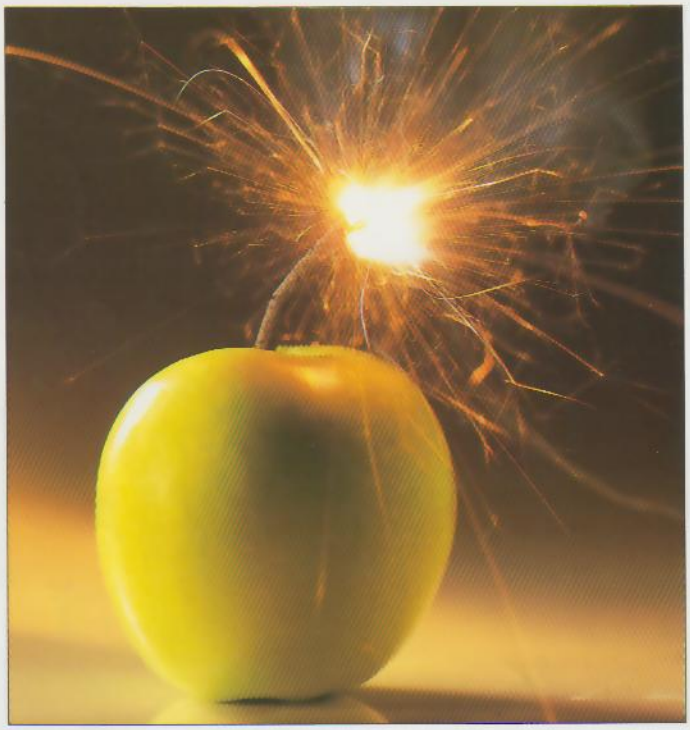
Un système révolutionnaire de modules prêts à l'emploi pour le pilotage direct de périphériques tels que laserdisc, photoscope iON, MIDI, CDTV dans vos applications Scala. D'autres EX pour cartes 24 bits et magnétoscopes sont disponibles.

Les Effets Scala

Plus de 80 effets de qualité professionnelle apportent des possibilités nouvelles à l'Amiga®.

Son et Musique

Scala vous permet d'ajouter très simplement des commentaires, de la musique et des effets sonores à vos présentations grâce à ses fonctions d'enregistrement et de synchronisation.



Scala Shuffler

Le Shuffler vous permet d'avoir une vue globale de votre travail. Il affiche jusqu'à 112 pages simultanément.

Scala Snapload

Scala MM200 dispose de fonctions optimisées de chargement et d'affichage qui apportent des performances uniques.

Les Boutons Scala

Il n'a jamais été aussi facile de créer des applications interactives, des sessions EAO, des jeux, des questionnaires...

Scala LINGUA

Avec LINGUA, Scala n'a aucune limite. LINGUA est un language auteur en liaison directe avec ARexx® ouvrant les ressources de Scala à vos applications spécifiques.

AnimLab®

Cet utilitaire vous permet d'obtenir des animations jusqu'à 4 fois plus rapides.

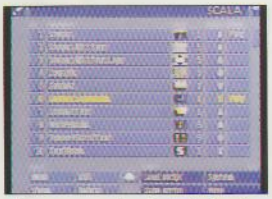
Le verdict

"Toutes machines confondues, Scala fait partie de la ligne multimedia la plus complète et la plus conviviale qui soit sur le marché." écrit françois PAUPERT. Amiga Revue (F) Douglas BARNEY, rédacteur en chef de Amiga World (USA), est un fan de Scala *"parce qu'il s'agit de multimedia instantané. En quelques clics, Scala produit des pages d'aspect très professionnel."*

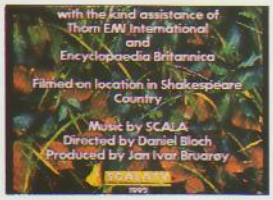
Scala MM200

Titrage, journaux cycliques, E.A.O, bornes interactives et toute autre application MultiMedia.

Si le MultiMedia sans pépins vous interesse, contactez CIS ou votre revendeur.



Le menu principal de Scala



Générique déroulé par Scala

L'édition avec Scala

Le monde de Scala

Le "shuffler" Scala

The SCALA group:
Oslo, Copenhagen, London, Amsterdam, Stockholm, Washington DC.

SCALA est distribué en France par
CIS à EUROPARC • 14, avenue HERTZ
33600 PESSAC • F
Tel : +56 363 441 • Fax : +56 362 846

SCALA
Why make it harder?

EDITO

BONNE ANNEE !BONNE ANNEE !BONNE ANNEE

SOMMAIRE

S'INFORMER

NEWS P. 5
SCOOP P. 14
Tests de compatibilité des jeux
REPORTAGE P. 18
Francfort
Le tissu à la une
REVUE DE PRESSE P. 22
DOSSIER P. 24
Que faire avec son Amiga ?
DOMPUB P. 30
EDUCATIFS P. 33
CONCOURS BD P. 34
DEMOS P. 36
JEUX P. 40

REALISER

IMAGE P. 48
SON P. 53
LA COUV' P. 57
IMAGE CALCULEE P. 58
PROGRAMMATION P. 62

COMPARER

ALADDIN 4D P. 74
REQUESTER P.77
ARTIODACTYL P. 80
IOEXTENDER P. 81
MULTIMEDIA MAKER P. 82
GLOCK P. 84
CITIZEN SWIFT 200 P. 88
CARTE DOMINO P. 93
PA P.94

Amiga Revue est une publication de Commodore Revue SARL - 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris. **DIRECTION :** (1) 42.47.12.16. Directeur de la publication : Jean-Yves Primas. Secrétaire de direction : Christine Robert. **PUBLICITE :** (1) 42.47.12.16. Jean-Yves Primas. TELECOPIE : (1) 47.70.08.21. **SECRETARIAT GENERAL :** Valérie Ambrosio. **REDACTION :** (1) 42.46.92.90. Secrétaire de rédaction : Christine Robert. **COMITE DE REDACTION :** Romain Canonge, François Paupert, Jean-Yves Primas, Christine Robert. **ONT COLLABORE A CE NUMERO :** Philippe Agnisola, Pascal Amiable, Eric Brunet, Romain Canonge, Daniel Dimitrijevic, Olivier Duval, Philippe de France, François Fleuret, Ghislaine Geneslay, François Geugnon, Antoine Mussard, Dariuz Niewiadomski-Tabet, Philippe Padonou, François Paupert, Pascal Rimbault, Christian Roux, Stéphane Schreiber, Jean-Marc Viotti.
COUVERTURE : Jean-Marc Viotti. **COMPOGRAVURE :** LettraPicta, 75010 Paris. **IMPRESSION :** Groupe J.L **DIFFUSION** NMPP. Dépôt légal 2e trimestre 1990. Commission paritaire en cours. **ABONNEMENTS/VPC :** MCM Alfortville (1) 43.78.92.10.

Amiga est une marque déposée par CBM. Amiga Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France. Il est formellement interdit de recopier ou de traduire, même partiellement nos textes et documents sans notre autorisation. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne seront pas retournés. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

LISTE DES ANNONCEURS

Bus Plus	p.15 et p.29	MAD	p.17 et 47
CIS	2e et 4e de couv.	Micro Application	p. 65
Commodore	p.4	Phase	p.61
EVS	p.9	Power	p.86 et 87
FBI	p.56	S2P	p. 76
Forgeas	p.10	Surcouf	p. 89, 90, 91 et 92
FDS	p. 55		
Info Declic	p. 71	Trinology	p.70
Jessico	p. 31	Ubi Soft	p. 66 et 67
Léo Capricorn	p.77	Vortex	p. 12

"Ordinateur micro maxi-fun ?...tsss... comme si on avait besoin de ça pour s'amuser".

australie PHOTO : CHIP SIMONS © 1992

Amiga 600

Amis du maxi-fun,
laissez aux rabat-joies yoyos et bilboquets...
Prêts pour un petit combat intersidéral en trois dimensions ?
Plutôt d'attaque pour une simulation de vol, une course bien speed en formule 1 ou une promenade de santé dans une jungle remplie de monstres ?
Arcades, plateformes, stratégies ou jeux de rôles, le fun n'a plus de limites. En 256 couleurs et stéréo s'il vous plait !

Mais l'Amiga 600, c'est aussi un maxi micro-ordinateur :
artiste surdoué et sacrée tête pensante.
Graphisme, montage vidéo, son...
il vous ouvre l'ère multi média.
Il vous enseigne aussi les langues et se surpasse encore dans les fonctions traditionnelles comme le traitement de texte.
Au total, un monde sidérant de 4000 logiciels.
Le micro maxi-fun ? ... tsss...comme si on pouvait s'en passer.

Commodore
MICRO INFORMATIQUE

COMMENT VONT LES PRIX ?

Vous avez pu remarquer les différences de prix conséquentes sur les Amiga dans les publicités des annonceurs d'Amiga Revue. N'y voyez aucune malice, l'explication en est simple : une baisse des tarifs des constructeurs est internvenue pendant le bouclage de notre numéro de décembre (n°51) et certains annonceurs retardataires ont pu intégrer les nouveaux prix dans leur publicité, d'autres non. Gardez confiance en votre distributeur, c'est aussi son intérêt de répercuter les baisses de prix.

CARRE AMELOT

Contact Jacky Yonnet, Carré Amelot BP 309, 17013 La Rochelle, tel : 46.41.45.62. Le Troisième Oeil propose différents stages de trois à quatre heures tout au long de l'année : initiation à l'infographie, apprendre à utiliser un logiciel graphique et un logiciel d'animation pour s'exprimer en image de synthèse 2D : 900 F les 11, 12, 13, 18, 19, 20 mars ; infographie 2D : connaître les domaines d'application de limage de synthèse, connaître les techniques de titrages, de digitalisation, de traitements de l'image, ainsi que le dessin et l'animation en 2D, 1 300 F, les 5, 6 7 8 9 avril. initiation à la vidéo : préparation à la création audiovisuelle et maîtrise du matériel vidéo, réalisation d'un document ou d'une fiction vidéo : 1 300 F les 26, 27, 28 mars et les 1er, 2 et 3 avril. Réalisation et montage vidéo : s'adresse à toute personne utilisant la vidéo dans un cadre professionnel, il a pour but de mettre les stagiaires en situation réelle de réalisation du 8 au 12 mars ainsi que du 15 au 19 mars. Infographie en 3D, les différentes techniques de création d'objets en 3D, les diffférents calculs de rendu de l'image... et réaliser des animations d'objets en 3D : 2 600 F du 7 au 11 juin ainsi que du 14 au 18 juin.

EDUCATION DU CONSOMMATEUR

VO ou VF ? Le débat fait rage chez les cinéphiles, mais vous, utilisateur Amiga, votre intérêt est bien sûr dans la version francaise. C'est-à-dire qu'acquérir un produit en version française vous fera bénéficier d'un mode d'emploi en français, d'une garantie de l'importateur, ainsi que d'un support technique. N'oubliez pas que l'économie réalisée sur la différence de prix entre VO et VF n'est que neige au soleil au moindre problème, et qui n'en a jamais eu sur Amiga ? Un consommateur averti en vaut deux.

STAGES ET SEMINAIRES

A notez sur vos agendas 93 tout neufs : Les Films du Genièvre organisent désormais un stage d'une semaine chaque mois à Cahors dans le Lot, l'hébergement est assuré. Ces stages agréés intègrent les nouveaux Amiga et de nombreux périphériques du 25 au 29 janvier puis en mars et mai, de la PAO au multimédia sur Amiga et Mac, typographie, mise en page, mise en écran, animations et applications multimédia, prix particulier : 3 500 F. Du 22 au 26 février puis en avril, juin et août : infographie, applications vidéo sur Amiga et PC, titrage, digitalisation, logos, habillage de films, images de synthèse et animations 2D et 3D, systèmes de présentation de conférences, bornes interactives, canal TV infographique, particuliers : 2 800 F, avec en plus des conseils pour l'acquisition et la maintenance de matériel informatique et vidéo. Trois formateurs, trois niveaux, stages accessibles aux débutants, travail possible en soirée. Pour tout renseignement : Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tel : 65.37.00.71.

L'association Atacom Ile de France, organise à Paris le samedi 6 février un séminaire d'une journée sur l'Amiga et le développement. Divers développeurs français seront présents, entre autres François Lionet créateur d'Amos, Jean-Michel Forgeas auteur de UIK, la société Someware, responsable de la distribution francisée du compilateur C DICE, la société Arobase, auteur et éditeur du débugger Adebug,... l'inscription pour cette journée est de 90 francs, renseignements contactez Pascal Kazmierczak au (1) 64.34.03.42.

CFP VIDEO

Annonce deux stages de cinq jours consacrés aux applications multimédia des ordinateurs Amiga (vidéo, image de synthèse, présentation interactive). Ces stages , les premiers en Suisse dans ce domaine, seront organisés avec la collaboration des Films du Genièvre, premier stage du 3 au 7 février à Lausanne, deuxième stage du 17 au 21 mars à Lausanne, 1 000 francs suisses, renseignement : CFP Vidéo, Grand'Rue 3, CH 1009 Pully Lausanne Suisse. Tel 021/298470.

SIGNE FURAX

Les Amis de l'Amiga, association loi 1901, nous a fait parvenir le numéro 1 de Furax Fanzine, au sommaire : le coin des nanas, les nouveaux Amiga, une BD, l'actualité et les comparatifs. Contact : Jérôme Quétard, Furax Fanzine, 55 rue Henri Richaume 78360 Montesson. Abonnement 6 numéros 100 francs ou 18 francs au numéro.

3615 COMREV

68000

Avec 426,7 millions de francs de CA pour 92 (de juillet 91 à fin juin 92), la filiale française de Commodore réalise une croissance de 15 % par rapport à l'exercice précédent. Du fait de la baisse des prix moyens de vente, la croissance des ventes de Commodore sur le marché francais est encore plus importante en volume. Commodore France dépasse en effet les 100 000 micros vendus cette année, ainsi à travers l'ensemble de son réseau de distribution Commodore vend cette année près de 68 000 Amiga soit 26 % de plus que l'année précédente, quant aux PC avec 36 000 machines, ils représentent plus du tiers de micros diffusés par Commodore.

Pour le premier trimestre de son exercice fiscal 93 (juillet à septembre 92) Commodore France constate une hausse de 16 % sur son CA. La croissance des ventes est très marquée en volume : 30 300 micro-ordinateurs vendus répartis en 10 800 compatibles PC et 19 500 Amiga.

WB 1, 2, 3 JE N'IRAI PLUS AU BOIS

Dans notre dernier numéro vous auriez pu comprendre que le 600 tourne sous WB 3.0, erreur il fallait bien lire que le 1200 et le 4000 tournent en 3.0 quant au 600 avec un change kicstart il peut lui aussi acccepter le 3.0, mais son Workbench originel et le 2.0.

OKAZ

Le numéro 2 d'"Okaz Jeux Vidéo" est en kiosque au prix de 5 francs, idéal pour chiner la bonne affaire de particulier à particulier.

TECHNOLOGIE FLOPTICAL

3M commercialise depuis peu une nouvelle technologie de stockage de données de très haute capacité, la disquette Floptical 3,5" de 21 Mo capable de stocker 14 fois plus de données qu'une disquette conventionnelle de 1,44 Mo. Le contrôle amélioré de la tête permet aux disquettes Floptical de 3M d'atteindre des densités d'enregistrement de 1 245 pistes/pouce soit presque dix fois plus que sur une disquette standard. La disquette Floptical s'adresse à toutes les applications qui réclament des capacités de stockage élevées telles que l'infographie et le multimédia. La gamme Floptical comprend des drives, des supports, des adaptateurs et des sous-systèmes pour Amiga, IBM, Apple.

DP PREMIERE !

Une toute nouvelle association dénommée AD pour "Amiga Designers" propose une collection de DP uniquement réservée au montage électronique utilisable avec l'Amiga. La première disquette émise propose deux montages : une interface permettant de composer des numéros de téléphone, un câble minitel, de plus cette association peut vous fournir le circuit imprimé du kit ou de l'ensemble électronique monté.

Contact AD Designers, 2 rue du Dauphiné, 69003 Lyon Tel : 72.36.34.94.

L'AMIGA A L'ECOLE

Nous avons noté dans le numéro spécial éducation de Commodore Magazine, l'"house organe" de Commodore France, que l'Amiga s'intégrait dans le monde de l'éducation. L'école Emile-Cohl, du nom de l'inventeur du dessin animé, 11 rue de la Madeleine à Lyon, établissement privé d'enseignement technique supérieur, spécialisé en BD, illustration, cinéma d'anims et images informatiques réserve une large place aux nouveaux médias, vidéo, animation infographie et multimédia. Le parc Amiga comprend 18 ordinateurs, 7 Amiga 600 2 Mo disque dur, 6 Amiga 500 de 1 à 3 Mo, 2 Amiga 2000, un Amiga 2500 avec 5 Mo de mémoire vive et 2 Amiga 3000 avec respectivement 6 et 10 Mo ainsi qu'un système SyQuest. Ainsi le choix de la technologie Amiga qui a été fait en 1987 à la création du cycle infographie n'a jamais été démenti : qualité de réalisation, variété des logiciels, simplicité d'utilisation, puissance, intégration vidéo et sonore aisées tout en respectant les contraintes budgétaires communes à tous les établissements d'enseignement.
L'université de Bordeaux dotée depuis 1988 d'un réseau de diffusion vidéo fait à nouveau figure de novatrice en créant sur un de ces 24 canaux sa propre chaîne privée, cela grâce au logiciel Scala et à deux Amiga pour la création et la diffusion. Le journal cyclique est créé à partir d'un Amiga 2000 équipé d'une carte accélératrice Combo 322 de GVP de 5 Mo de Ram et d'un disque dur. Les logiciels utilisés sont Scala de Digital Vision et Deluxe Paint 4, le digitaliseur vidéo DigiView et le Genlock incrustateur Videomaster complètent l'équipement de cette station. La diffusion et les remises à jour se font à partir d'un Amiga 2000 avec 3 Mo de Ram, d'un disque dur GVP et de Scala. La connexion de l'Amiga sur le réseau se fait par l'intermédiaire d'un boîtier DCTV relié à la sortie RVB de l'Amiga diffuseur, le signal Pal fourni est de très bonne qualité et est donc diffusé directement sur le réseau. Le DCTV permet également d'insérer des images et animations en 16 millions de couleurs dans le journal cyclique. Dans un proche avenir, l'arrivée d'Info Channel, l'évolution directe de Scala, offrant la possibilité de créer une grille horaire de diffusion automatique et l'ajout de modules de pilotage de sources vidéo, permettront la création d'une véritable chaîne locale de TV pour l'université de Bordeaux 3.

MOZART

Ce logiciel qui permet de créer son propre serveur minitel (voir présentation dans numéro 50) voit son prix divisé par deux afin de le rendre plus accessible, soit 300 francs au lieu de 600 francs, Michel Zombaï, 20 rue des Prés-Saint-Martin 91600 Savigny sur Orges, il tient également à nous signaler la disponiblité d'un composeur de pages vidéotext pour réaliser facilement les pages graphiques et dynamiques.

COCORICO

Le célèbre Serge Hammouche bien connu du monde Amiga ne cesse de combattre pour la francisation des logiciels et manuels du monde Amiga. Pour montrer l'exemple, depuis trois ans, il traduit les meilleurs DP, ses disquettes DP sont toujours il est vrai de qualité. De plus, étant passionné d'Amiga, il saura créer un contact tout particulier.
Serge Hammouche, 3 rue Anatole France 13220 Châteauneuf les Martigues.

DE LA VIDEO ET DES COULEURS

Le DCTV, ce petit boîtier capable de digitaliser et retravailler des images vidéo, se met au prix des nouveaux Amiga et ne coûte que 2 990 F. Capable de digitaliser une source vidéo fixe en 6 à 10 secondes, il est livré avec un logiciel de dessin et de retouches, il produit des images 24 bits facilement exploitables dans les nouveaux modes de chip set graphiques de l'Amiga. L'ensemble DCTV plus l'interface RVB : 4 990 F. Importateur CIS.

AMIGA 1200

GVP annonce deux produits pour le début de l'année 1993. Une carte accélératrice qui réunit dans un volume très compact un ensemble 68030/68882 à 40 Mhz et un doc mémoire capable de recevoir jusqu'à 32 Mo de Ram 32 bits. Une carte multifonction Ram + SCSI + coprocesseur, cette carte permettra d'ajouter 8 Mo et un coprocesseur 68882 en interne et un port SCSI compatible SCSI 2 dont le connecteur sera accessible directement par la trappe arrière du 1200, ces deux cartes devront se disputer l'unique emplacement interne du 1200 dans lequel elles sont toutes deux censées prendre place. Importateur CIS.

LE TANGO CORSE

Un produit que seul un Corse aurait pu imaginer (carte humour), le repose-poignets ! Malgré l'ergonomie des claviers ceux-ci ont un angle qui oglige les utilisateurs à incliner leurs poignets. Certains médecins américains et ergonomistes conseillent l'utilisation du support-poignets pour rendre le travail de saisie plus agréable. Lindy spécialiste en accessoires informatiques vous propose ce produit. Lindy France BP 62 67450 Mundolsheim (tiens ils ne sont pas Corses !) tel : 88.20.04.66.
Toujours dans les bonnes idées, Lindy propose un système de verrouillage qui rend inacessible à autrui votre lecteur de disquette puisque le système de fermeture verrouille directement la fente du lecteur de disquette 3,5" avec une clé.

FESTIVAL

La réputation du plus grand Festival International du Cinéma d'Animation n'est plus à faire. Du 1er au 6 juin 1993, Annecy sera une nouvelle fois la capitale mondiale du cinéma d'animation dans une ambiance de fête permanente. Cinéastes en herbe ou confirmés, renseignez-vous vite auprès de : Anncecy 93, tel : (33) 50.57.41.72.

HDK1200/85

Le premier disque dur interne 85 Mo au format AT/IDE pour A600 et A1200. Ce disque s'installe dans l'emplacement prévu par Commodore. Il est livré avec une notice de montage en français et son câble de raccordement. Disponible immédiatement auprès de CIS pour 2 990 F, garanti 2 ans.

BARS AND PIPES PRO 2.0

Blue Ribbon nous informe de la sortie de la version 2.0 de ce programme qui intégrera de nombreuses nouvelles fonctions ainsi que de la sortie d'autres nouveautés telles que la carte Proteus. L'Amiga tend à devenir la plate-forme multimédia de demain, capable de satisfaire les plus exigeants des professionnels. Voici quelques caractéristiques nouvelles de Bars and Pipes : affichage amélioré, look 2.0, outils de contrôle de cartes et programmes externes (vidéo toaster, cartes échantillonnage, animations...) D'autre part, le package inclut une extension multimédia "Média-Madness" qui permettra de créer un environnement sonore et vidéo complet..

ADC 16

Conçu et réalisé par Xanadu et commercialisé par Mad, l'ADC 16 est un système professionnel de numérisation et d'enregistrement audio multipiste en temps réel sur Amiga. Destiné aux professionnels de l'audiovisuel (post-production, films et vidéo, diaporamas), et de la musique, l'ADC 16 assure, grâce à la numérisation sur 16 bits, de deux canaux audio indépendants et sans contrainte de choix de la fréquence d'échantillonnage, un enregistrement, avec une précision de restitution de 18 bits. Il se présente sous la forme d'un rack de conversion audio-numérique au standard 19 pouces et d'une carte d'extension pour l'Amiga. Il offre de nombreuses fonctions d'édition et de synchronisation dans un environnement SMPTE et MIDI. L'ADC16 est équipé en standard d'une interface DAT et CD répondant aux normes AES-EBU et d'une entrée pour synchronisation externe. Le boîtier de conversion possède deux entrées analogiques symétriques sur port XLR et deux entrées analogiques asymétriques sur port RCA. Deux convertisseurs assurent l'échantillonnage sur 16 bits et offre un rapport signal/bruit de 90 dB. Pour fonctionner l'ADC 16 nécessite soit un A3000 ou 4000 ou un A2000 avec une carte accélératrice 68020 ou 68030, un disque dur SCSI de 100 Mo et un temps accès inférieur à 25 ms et quatre Mo au minimum de mémoire vive.

ANT DERNIERE !

Chers abonnés à Amiga News Tech, vous allez recevoir en décembre votre dernier service. Une lettre accompagnée d'un petit cadeau vous permettra de transférer votre abonnement ANT sur Amiga Revue. Pour les boulimiques abonnés aux deux magazines ce sera un prolongement de leur abonnement à Amiga Revue qui leur sera proposé. Nous n'avons jamais pu atteindre plus de 2 000 abonnés, seuil de rentabilité de cette revue dédiée aux programmeurs. Mais vous, lecteurs d'Amiga Revue, vous retrouverez dans vos colonnes quelques unes des plus grandes signatures de l'ANT.

G FORCE

La dernière-née des cartes accélératrices GVP pour A2000 voit son prix chuter à 12 990 F : équipée du dernier processeur Motorola 68040 cadencé à 33 Mhz la G Force 040 dispose également d'un contrôleur SCSI d'un port série et d'un port parallèle et permet d'aligner jusqu'à 64 Mo de Ram 32 bits, comme toutes les Combo elle dispose d'un connecteur d'extensions destiné à recevoir la future carte graphique EGS de GVP. Pour 4 990 F vous pouvez profiter d'une 68030 à 25 Mhz avec un contrôleur SCSI et de 1 à 13 Mo de Ram : c'est la carte Combo 325. Importateur CIS.

BIDASSE AID

Un salut amical et musclé au légionnaire Romain, qui passe ses fêtes de fin d'année à balayer la forêt de Fontainebleau, à l'aube, en t-shirt et par -5° à l'ombre, avec des rations de combat en guise de foie gras et de la Vaalstar light en guise de champagne. Le Club Militaire Armée... de bonne heure, si je veux.

LE CABLE

SATV attaque un nouveau marché : celui des codeurs décodeurs numériques pour réseaux câblés, l'Allemagne avec son progamme de câbles système-marque représente un marché potentiel le plus prometteur d'Europe, c'est par là que SATV va introduire sa petite boîte noire uniquement composée d'une entrée et sortie d'antenne. Le tout soigneusement includé (avis aux pirates, si on ouvre, on casse !). Ce boîtier très économique devait être offert par les chaînes à leurs télespectateurs. Ces derniers n'auront qu'un numéro vert à composer pour bénéficier du Pay-Per-View. La tête de réseau câblé peut gérer ses abonnés un par un en ouvrant ou fermant la ligne en fonction de la validité de l'abonnement. Si monsieur Thomson rachète le brevet à SATV gageons que monsieur SATV retournera, enrichi, à son activité préférée : la pêche. Pour les petits malins, tous les brevets nationaux et internationaux sont déposés.

AMOS PRO 1.1

Ce n'est pas sans une certaine fierté que François Lionet annonce la disponibilité imminente d'Amos Professional version 1.1. Quoi de neuf par rapport à la 1.0, testée dans notre dernier numéro ?
D'abord, les bogues cités ont été corrigés. Ensuite, Amos 3D sera dorénavant compatible.
Enfin, le compilateur 1.3 sera également compatible, même s'il ne comprend évidemment pas les nouvelles instructions de la version Pro.

Un compilateur spécialement prévu pour Amos Pro sera disponible peu de temps après la version 1.1. Il acceptera les fichiers Ascii en entrée, ce qui permettra d'utiliser le langage Amos comme n'importe quel autre langage usuel : écriture des programmes avec un éditeur quelconque (AZ par exemple), puis compilation par le Shell, avec, pourquoi pas, un fichier Make et tout le tralala. Le compilateur sera accompagné d'un programme type Interface Builder du NeXT, qui permettra de définir facilement et rapidement toutes les composantes d'une interface graphique.

Un dernier point de détail : Ubi Soft, distributeur en France de la gamme Amos, se refuse à sortir la version anglaise sur notre territoire ; la société attend, et c'est tout à son honneur, que la version française soit terminée avant d'inonder le marché.

INFORMATIQUE ET VIDEO MAGIQUES !

C'est avec un certain retard (qui n'enlève rien à l'intérêt de la chose) que nous vous parlons de la cassette vidéo VHS commercialisée par la société de production MAGIC CITY du Havre. Cette cassette est en fait un document vidéo de 52 minutes traitant de l'intégration d'un micro-ordinateur au sein d'une chaîne de montage vidéo, grand public ou professionnelle. Au sommaire d'"Informatique et Vidéo", (tel est le nom de cette cassette magique !) plusieurs sujets : connectique et genlock, générique et titrage, digitalisation, graphisme et animation, trucs et astuces, nouveaux produits, préconisation de configuration. Ainsi, au travers de multiples exemples, il est possible d'entrer dans le monde de l'informatique dédié à la vidéo et cela en associant une présentation de matériel en situation de production à des apports théoriques de base relatifs à l'infographie. Informatique et Vidéo (299 F port compris), disponible auprès de Magic City, 159/161, quai George V, 76600 Le Havre. Tel : 35.42.53.63.

A SUIVRE...

- SAS Institute annonce la version 6 du compilateur C le plus connu sur Amiga. Au chapitre des nouveautés, signalons un environnement de développement entièrement intégré (à la Turbo C, pour les connaisseurs) et un débogueur, CodePRobe, complètement revu. Testé le mois prochain.

- ProWrite 3.3 vient de voir le jour aux USA. Cette nouvelle version apporte principalement la reconnaissance de l'AGA ChipSet.

- Idem pour Professional Page 4.0, qui, non content de travailler en 256 couleurs, propose plusieurs nouvelles options sympathiques, telle que la pré-visualisation des fontes avec emploi, ou encore un zoom variable allant de 10 % à 400 %.

ADDENDA A LA PUDEUR

Tout emballé que nous étions par le petit dernier de chez Commodore, nous avons oublié de préciser dans notre article "A1200 : un sacré numéro !" du mois dernier, que, tout doué qu'il soit, l'Amiga 1200 ne sait même pas lire l'heure.
En effet, la carte-mère de la machine ne possède pas d'horloge système en standard. Gageons que ce manque sera rapidement comblé par l'une des nombreuses cartes d'extensions qui ne manqueront pas de sortir dans les prochaines semaines.

UN PONT D'OR...

La société allemande Vortex, bien connue par chez nous pour ses cartes d'émulation PC pour Amiga, annonce la sortie du Golden Gate 486SLC, un émulateur d'IBM PC AT 486 pour Amiga 2000 et 3000.
Compatible Zorro III (format propre à Commodore), le Golden Gate 486SLC comporte un micro-processeur 80486 SLC à 25 MHz, un contrôleur de disque dur PC/AT IDE et un contrôleur de disquette PC/AT. Livrée avec 2 Mo de mémoire, le Golden Gate peut recevoir, grâce à des barrettes Simm de 1 ou 4 Mo, jusqu'à 16 Mo au total, dont 4 Mo maximum peuvent être attribués à l'Amiga lui-même. Il peut également recevoir un coprocesseur arithmétique 80C387SX ou 487 SLC.
Parfaitement multitâche, le Golden Gate 486SLC est compatible avec le KickStart 1.3 et 2.0/2.1 ainsi qu'avec Windows 3.1, sous lequel il tourne en mode protégé ou 386 amélioré. Il émule les modes CGA, Hercules, Olivetti, Toshiba T3100, EGA et VGA monochrome. Il reste bien entendu possible d'ajouter une vraie carte VGA couleur ou même SVGA dans l'un des slots de l'Amiga ; elle sera automatiquement reconnue par l'émulateur. Dans ce dernier cas, Vortex propose un petit boîtier baptisé Monitor Master, qui permet de n'utiliser qu'un seul moniteur multisynchrone à la fois pour l'Amiga et le PC.
Vortex annonce des prix de l'ordre de 5 950 F pour le Golden Gate 486SLC et de 670 F pour le Monitor Master.

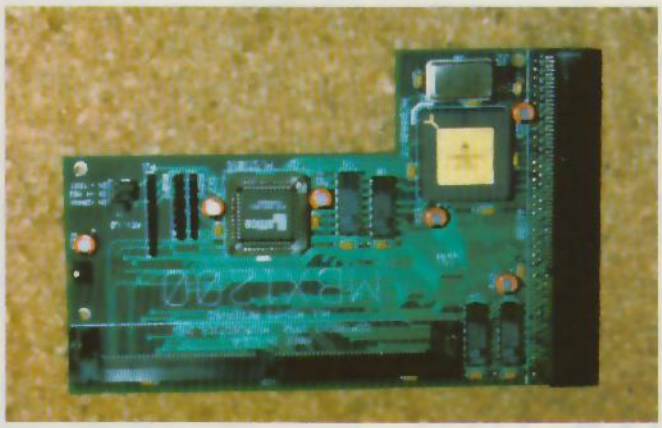
Vortex ComputerSysteme GmbH, Falterstrasse 51-53, 7101 Flein, Allemagne.

MBX +

Nous vous parlions le mois dernier de la carte MBX 1200 de la société américaine Microbotics... Comme les autres produits Microbotics, cette carte est désormais importée en France par Bus +. Rappelons qu'il s'agit de la première carte d'extension spécialement destinée au tout nouveau A1200. Elle permet d'ajouter en interne un co-processeur artihmétique et jusqu'à 8 Mo de mémoire 32 bits, pour un total de 10 Mo de mémoire (1 de Chip, 8 de Fast). Commodore annoncait pourtant qu'il ne serait pas possible d'obtenir plus de 4 Mo de mémoire en interne...

La MBX 1200 est disponible dans diverses configurations : 0, 1, 2, 4 ou 8 Mo de mémoire Simm et co-processeur 68881 à 14 Mhz ou 68882 à 25 MHz selon les goûts et la bourse (qui ne se discutent pas, c'est bien connu). Par exemple, peuplée de 2 Mo et du 68881, la MBX 1200 coûte la bagatelle de 2 950 F.

Bus Plus, 41, rue Barrault, 75013 Paris. Tel : 45.80.05.66.



AGA GA !

CIS se met à l'AGA... La firme bordelaise a en effet testé toute sa gamme de produits sur un Amiga 4000, pour s'apercevoir qu'en fin de compte, seul Professional Draw 3.0 ne fonctionnait pas sous Workbench 3. Le système DCTV de Digital Creations posait des problèmes sur le 4000, mais fonctionnait parfaitement sur un Amiga 1200.
Mais ce n'est pas tout. CIS étend sa gamme, à commencer par Deluxe Paint IV AGA, une version du célèbre logiciel de dessin adaptée aux nouveaux processeurs, et disponible début janvier au prix de 999 F.
Brillance, de Digital Creations, est un autre logiciel de dessin travaillant dans tous les modes graphiques de tous les Amiga, c'est-à-dire en mode 256 couleurs et HAM8 compris. Ce logiciel sera disponible courant janvier, et son prix n'est pas encore annoncé.

Enfin, Scala MultiMedia version 2.02 est également annoncé. Il s'agit d'une nouvelle version de Scala MM permettant d'exploiter les nouveaux modes grapghiques, avec cependant encore quelques limitations, notamment au niveau de la palette.

CIS, EuroParc, 14, avenue Hertz, 33600 Pessac. Tel : 56.36.34.41.

COMPLETEMENT TIMBRÉ !

Amis philatélistes, ceci vous concerne plus particulièrement : si vous possédez un CDTV ou un lecteur de CD-ROM connecté à votre Amiga, vous serez heureux d'apprendre que la société Seriat vient de sortir un titre qui vous est spécialement destiné. Timbres de France et Monaco, puisque tel est son nom, est un catalogue de tous les timbres français et monégasques recensés. En plus d'une représentation précise et d'une foule d'infos sur les timbres, le titre va même jusqu'à annoncer leur cotation pour l'année 1993.

Pour plus de renseignements, contactez Seriat, Bureaux dPe Passy, 710, rue d'Alco, 34080 Montpellier.

KCS 600

Bus +, encore lui, annonce la nouvelle version de la carte d'émulation PC pour Amiga 500/600/2000/3000 de KCS, la PowerBoard PC. La version 4.5 du logiciel ajoute l'émulation des cartes sonores AdLib et SoundBlaster, très répandues dans le monde PC. A noter que la PowerBoard PC est maintenant également disponible pour l'Amiga 600, au prix d'une petite prouesse de la part des designers de chez KCS : elle se glisse en effet sous l'appareil, le sur-élevant de quelques centimètres ! Autre détail amusant concernant la KCS 600 : elle met à la disposition du PC un véritable pavé numérique de type "pop-up" (c'est-à-dire apparaissant sur demande).

Bus Plus, 41, rue Barrault, 75013 Paris. Tel : 45.80.05.66.

NEWS

MEILLEURS VŒUX POUR 1993

SCAN PRO

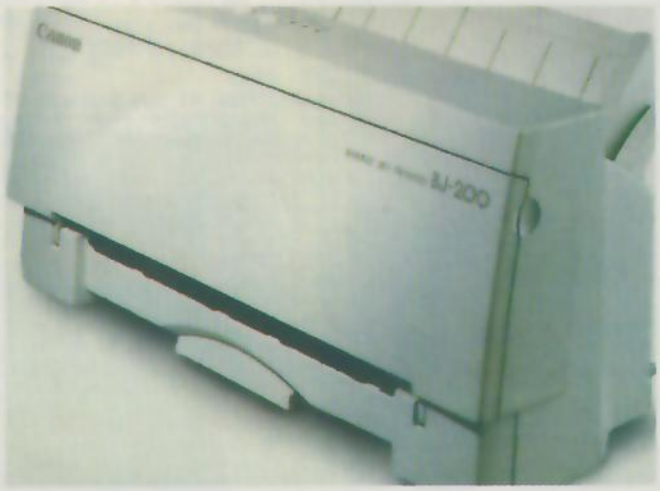
Si vous possédez The Art Department Professional 2 d'ASGD et un scanner couleur ES-300C, ES-600C ou ES-800C d'Epson, ne désespérez plus : ASGD vient de finaliser un driver spécifique pour chacun de ces scanners. Le prix de base au USA pour ces drivers est de 200 dollars.

ASGD Inc., 925 Stewart Street, Madison, Wisconsin 53713, USA.

BELLE ET PROFESSIONNELLE

L'imprimante Canon BJ200 est en effet petite, rapide et silencieuse, son esthétique avec ses mensurations très modestes vous offre la technologie bulle d'encre dans la discrétion et l'efficacité.

Prix conseillé Canon 4 290 F HT.



UIK

o Offre des objets pour la construction d'interfaces utilisateur de qualité professionnelle, utilisant ARexx, images, sons, musiques, etc... L'aspect visuel par défaut est le "look 3D".
o S'ajuste automatiquement sur les choix de l'utilisateur : police, couleurs, modes de sélection, mode d'écran, langue, etc...
o Utilisable avec compilateur C, Pascal, Assembleur, etc..., compatible avec AmigaDOS™ 1.x, 2.x et 3.0, mêmes aspects et mêmes fonctionnalités.

User Interface Kit

o Seule une connaissance sommaire du système est requise pour faire des interfaces utilisateur sophistiquées.
o Rend accessible la programmation orientée objets facile, et permet une programmation du type "jeu de construction" rapide et motivante.

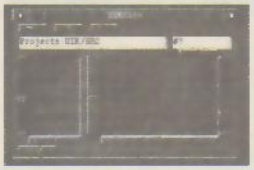
o Programmé en assembleur et en langage C.
o Programmation par évènements : UIK prend en charge la boucle de gestion d'évènements. Les applications sont toujours prêtes à recevoir tout évènement utilisateur ou programme, et le programmeur assigne des fonctions aux objets DYNAMIQUEMENT et relatives à des évènements spécifiques.

Pour TOUT programmeur professionnel ou débutant

o Gestion de 2 langues sous 1.x et 2.04, et autant que possible sous 2.1 et 3.0, grâce à l'utilisation automatique de locale.library.

L'ensemble de développement UIK 550 F TTC
Disponible chez votre revendeur ou directement :

Jean-Michel Forgeas
16170 BORDEVILLE, FRANCE
Autres pays, commandez par chèque : 650 Francs en Francs français.

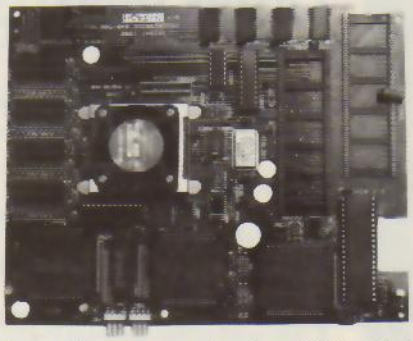


040-500 !!!

INFORMATIQUE

040-500 !!!

15, allée du gros chêne 78480 Verneuil sur Seine FRANCE
TEL : 33 1 39 71 19 41 FAX : 33 1 39 6 5 67 02



PRIX CONSEILLES TTC

040-500 28 MHz 4 MO 80 NS	9500.00 F
040-500 28 MHz 8 MO 80 NS	10330.00 F
040-500 33 MHz 4 MO 60 NS	10500.00 F
040-500 33 MHz 8 MO 60 NS	11330.00 F

Vous êtes possesseur d'un Amiga 500 ? Savez-vous que vous pouvez rivaliser avec ou même dépasser un Amiga 4000 ! Grâce aux cartes 040-500 de Progressive Peripherals Inc, votre Amiga 500 peut travailler avec le Motorola 68040, à 28 ou même 33 Mhz et avec 4 ou 8 MégaOctets de mémoire 32 Bits ! La compatibilité de ces cartes avec les autres périphériques est totale : disque-durs, genlocks, logiciels 3D, CAD, dessins, traitements de texte, ... Cette carte est annoncée à 35 fois la vitesse d'un Amiga 500 de base (28 Mhz) et 5 fois la vitesse des cartes 68030. Son niveau de performances est identique à celui des 040-2000 ou 040-3000 de la gamme alors que son prix reste en rapport avec celui de la machine de base. De l'image de synthèse au dernier simulateur, tout est accéléré et si les anciens jeux ne fonctionnent pas vous pouvez revenir en mode 68000, au Kickstart et au Workbench de base qui restent accessibles par un clic de souris. Ces cartes sont livrées avec le Kickstart 2.04 sur la carte accélératrice. Allez découvrir votre 040/500 chez votre revendeur !

vortex worldwide

Les Spécialistes de l'Emulation sur Amiga

Tout pour vous plaire !!!

Vente et Service en France directement par le fabricant en Allemagne.
Qualité et Service 100% vortex.
Les prix indiqués sont TTC.
Livraison par TNT worldwide express.
Matérial garanti 1 an.
Mises à jour gratuites et upgrades hardware à prix réduit.

Service Technique

Si vous avez une question, contactez la Hot-Line de vortex directement en France par téléphone, par fax ou par lettre.
S.V.P. tenez prêt le numéro d'enregistrement (SN).
Bureau vortex direct - 68, Rue Mademoiselle - 75015 Paris - France

Pour Tout Renseignement

Tel 1-45 66 00 40

Lundi au Vendredi
de 10h - 12h et 13h - 15h

Fax 1-46 26 62 61

Golden Gate 486SLC

Emulateur PC/AT 486SLC 25 MHz pour Amiga 2000/3000/4000. Golden Gate fait la jonction entre le bus Zorro et le bus PC/AT (ISA) de l'Amiga. 2Mo de RAM installée (max. 16Mo et max. 4Mo pour Amiga). Equipé d'une interface de disque dur IDE et d'un contrôleur floppy PC/AT (2,88Mo) en option. Indice Norton SI 45

5950 FF

8Mo de RAM installée

7990 FF

Golden Gate 386SX

Emulateur 386SX 25 MHz pour Amiga 2000/3000/4000. 512Ko de RAM installée. Indice Norton SI 23. Autres caractéristiques comme pour 486SLC.

3390 FF

ATonce-classic
Emulateur 286, p. Amiga 500/500-Plus **850 FF**

ATonce-Plus
Emulateur 286-16, 512Ko de RAM installée, pour Amiga 500/500-Plus/2000 **1690 FF**

Monitor Master
Commutateur vidéo pour combiner une carte vidéo EGA/VGA avec la sortie vidéo de l'Amiga sur **un seul** moniteur Multisync **770 FF**

Update B **1300 FF**
ATonce-Plus en échange d'un reçu d'ATonce ou ATonce-classic

Update A **3000 FF**
Golden Gate 386SX en échange d'un reçu d'un émulateur PC/AT

Update D **5550 FF**
Update E **7590 FF**
Golden Gate 486SLC en échange d'un reçu d'un émulateur PC/AT

Cartes Vidéo SVGA
Truecolor 16,7 Mio couleurs **1790 FF**
Carte SVGA, 1Mo, ET4000 **790 FF**

RAM-Kits
2x1Mo/60ns/1MBitx9SIMMs **850 FF**
2x4Mo/60ns/4MBitx9SIMMs **2550 FF**

Coprocesseurs Arithmétiques
80C287SX-12 p. ATonce-Plus **770 FF**
80C387SX-25 p. Golden Gate **850 FF**

Floppy Controller Kit
Contrôleur avec jeux de câble **350 FF**

Disques Dur AT Bus 3,5"
Conner 30104; 120Mo; 19ms **2690 FF**
Conner 30204; 212Mo; 12ms; 256Ko de cache **4190 FF**

Lecteurs
Lecteur interne 3,5"; 2,88Mo **990 FF**
Lecteur interne 3,5"; 1,44Mo **430 FF**
Lecteur interne 5,25"; 1,2Mo **430 FF**
3,5" mounting kit p. 5,25" bay **50 FF**
Disquettes 10x3,5"; 2,88Mo **490 FF**
Lecteur externe 3,5"; 720Ko **450 FF**
Lecteur externe 5,25"; 1,2Mo **850 FF**

BON DE COMMANDE ET REPONSE

OUI, je souhaite acheter

Qté.	Article	Montant
Frais de port		150 FF
Total (en FF)		

Tous nos prix sont TTC, frais de ports non inclus en France
Nos produits sont garantis et seront remplacés par un même article si nécessaire. Tout retour de marchandise doit faire l'objet d'un numéro de renvoi. Tout retour non justifié ou non autorisé sera refusé. Les prix sont à tire indicatif et sujets à changement sans préavis

Que je règle par
❒ Mandat au CIAL, Strasbourg, Numéro 10037-00100-10101183576-84

❒ AMEX (F) ❒ EUROCARD (DM)* ❒ VISA (DM)*
*Les fluctuations du cours de change peuvent faire varier le montant du débit par carte de crédit

Propriétaire _____

Carte de Crédit _____

Date d'Expiration _____

Signature du Titulaire _____

Nom _____

Adresse (non B.P.) _____

Téléphone _____

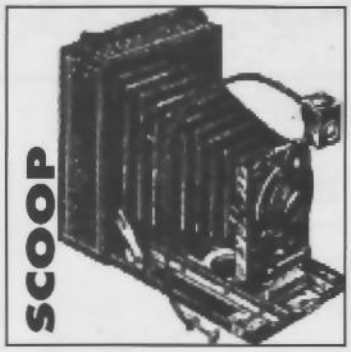
Signature _____

Je souhaite recevoir des informations
❒ ATonce-classic /ATonce-Plus
❒ Golden Gate 386SX/Golden Gate 486SLC

Retournez nous le bon par lettre ou par fax.

Bureau vortex direct, 68, Rue Mademoiselle, 75015 Paris, France, Tel 1-45 66 00 40, Fax 1-46 26 62 61

vortex Computersysteme GmbH, Falterstraße 51-53, D-7101 Flein, Tel +49-7131-59720, Fax +49-7131-55063



TESTS DE COMPATIBILITE DES JEUX SUR AMIGA 1200, 500+, 600

Voici les résultats des tests qui ont été entrepris par le service technique de Commodore et Guillemot International-Euromaintenance sur les Amiga 1200, 500+ et 600. Comme vous pouvez le voir, les résultats sur le dernier-né, l'Amiga 1200 sont très positifs, en compatibilité directe, ou grâce aux options du menu de démarrage. Cette liste pourra très prochainement être consultée sur Minitel (3614 code Commodore).

TESTS DE JEUX SUR L'AMIGA 1200

Sur les 53 jeux testés, les 34 jeux du tableau ci-contre fonctionnent directement.

Grâce aux options du menu de démarrage des Amiga 1200 et 4000 (documentés dans l'annexe C du manuel du Workbench 3.0), il est possible de désactiver le ou les caches des processeurs 68020 ou 68040 afin de ralentir la machine, ou de ramener les nouveaux processeurs graphiques au niveau des processeurs des Amiga de la génération précédente (A1000, A500, A500 +, A2000, CDTV, A3000, A600).

Ainsi, les 9 jeux suivants (voir petit encadré p.14) ne fonctionnent que si l'une des deux options :
"Disable CPU CACHE" ou
"CHIP type Original" est selectionnée.

Mais au fait, comment marche ce nouveau BOOT MENU 3.0

Lors de la mise sous tension de la machine ou après un RESET (Ctrl Amiga Amiga), vous pouvez, en appuyant sur les 2 boutons de souris simultanément, accéder à un nouveau menu de configuration de la machine.
Les options sont en partie décrites dans l'annexe C du manuel du WorkBench 3.0. Pour le problème évoqué précédemment, les deux options intéressantes se trouvent dans les sous-menus Boot Options... et Display Options...

Boot Options : vous permet de désactiver le mode (instructions) CACHE du 68020.

Display Options : vous permet de choisir le Type de CHIPS graphiques/
(cliquez sur le gadget "ORIGINAL")
(suite page 14)

AIRBUS A320	THALLION
ARME FATALE 3	OCEAN
ASSASSIN	PSYGNOSIS
BAT II	UBI SOFT
BC KID	UBI SOFT
SHADOW OF THE BEAST 3	PSYGNOSIS
BILL TOMATO	PSYGNOSIS
BILLARD AMERICAIN	VIRGIN GAMES
CIVILIZATION	MICROPROSE
COOL WORLD	OCEAN
DONGEON MASTER	PSYGNOSIS
DYNABLASTER	UBI SOFT
EPIC	OCEAN
EYE OF THE BEHOLDER 2	US GaOLD
FIRE&ICE	MINDSCAPE
FLASHBACK	VIRGIN
F15 STRIKE EAGLE 2	MICROPROSE
GOBELINS 2	COKTEL VISION
INDIANA JONES 4 ACTION	UBI SOFT
INDIANA JONES 4 AVENTURE	UBI SOFT
MY BUDGET FAMILLE	MICRO C
MOTORHEAD	VIRGIN GAMES
NICKY BOOM	MICROIDS
NO SECOND PRIZE	THALLION
ORK	PSYGNOSIS
PERFECT GENERAL	UBI SOFT
PROJECT X	TEAM 17
PUSH OVER	OCEAN
ROAD RUSH	ELECTRONIC ARTS
SABRE TEAM	KRISALIS
SILLY PUTTY	SYSTEM 3
SPACE SHUTTLE	VIRGIN GAMES
SUPER TETRIS (trop rapide)	MICROPROSE
ZOOL	GREMLIN SW

		DIDSABLE CACHE	ORIGINAL
ADI MATHS 6eme	COKTEL VISION	X	
DOODLE BUG	CORE DESIGN	X	
DUNE	VIRGIN GAMES		X
JOE & MAC	ELITE SW		X
LEMMINGS/DOUBLE PACK	PSYGNOSIS		X
LURE OF THE TEMPTRESS	VIRGIN GAMES	X	
GRAND PRIX	MICROPROSE		X
MEGALOMANIA	IMAGEWORKS	X	X
MONKEY ISLAND II	LUCAS FILMS		X

Les 10 jeux suivants ne fonctionnent pas :

BONANZA BROTHERS	US GOLD
CARL LEWIS CHALLENGE	PSYGNOSIS
ELVIRA, THE ARCADE GAME	FLAIR SW
FIRE FORCE	ICE
FIRST SAMOURAI	IMAGEWORKS
JAGUAR XJ220	
LOTUS 3 NIGEL MANSELL	GREMLIN (version 1200 en cours)
HUMANS	MIRAGE
KYRANDIA	VIRGIN GAMES
VROUM	UBI SOFT

Conclusion :

Il y a donc 8 % de jeux qui fonctionnent sur l'Amiga 1200, soit directement, soit avec l'utilisation du menu de démarrage.
Ce sont les jeux et non pas les machines qui sont plus ou moins incompatibles, car ils sont développés à court terme sans respect des règles de programmation fournies par Commodore aux développeurs enregistrés et au public. (cf. Rom Kernal Manual chez Addison Wesley).

Les importateurs de logiciels disent d'ores et déjà qu'ils ne référenceront plus de jeux incompatibles!!! De même, les compilations ne seront pas suivies.

TESTS DE COMPILATIONS SUR L'A1200

Les compilations posent toutes des problèmes, sans doute parce qu'elles rassemblent des jeux plus anciens. Certains jeux peuvent être "récupérés" par les options du menu de démarrage.

10 compilations,
38 jeux testés,
14 jeux directements utilisables,
7 jeux récupérables,
17 jeux incompatibles.

En d'autres termes, il n'y a aucune compilation totalement correcte, mais il y a quand même 55 % de jeux utilisables. (Voir encadré ci-contre).

	OK	DISABLE CACHE	ORIGINAL
FANTASTIC WORLDS			
MEGALOMANIA			
PIRATES	X		
POPULOUS			
REALMS	X		
WONDERLAND			
FUN RADIO 2			
KICK OFF 2		X	X
SPEEDBALL 2			
GREAT COURTS 2	X		
GRAND PRIX 500	X		
GOLF TOURNAMENT			
FUN RADIO 3			
MONKEY ISLAND	X		
INDIANA JONES 3		X	X
1942	(non testé)		
THEIR FINEST HOUR	X		
MIG 29	X		
JPP's GOAL BUSTERS			
KICK OFF 2		X	
INTERNATIONAL			
SOCCER CHALLENGE	X		
MANCHESTER UNITED			
WORLD CHAMPIONSHIP			
SOCCER		X	X
LES MAITRES DE L'AVENTURE			
MAUPITI			
OPERATION STEALTH			
PLANET ADVENTURE			
EXPLORA 2	X		
INDY 3		X	
LES PORTES DU TEMPS			
MANIAC MANSION	X		
PLANET AVENTURE 2			
MAUPITI ISLAND			
POPULOUS			
LOOM			
RAVING MAD			
ROBOCOD			
MEGA-TWINS		X	X
STRATEGY MASTER			
BATTLE MASTER	X		
CHESS PLAYER 2150	X		
HUNTER			
SPIRIT OF EXCALIBUR	X		
POPULOUS			
SUPER FIGHTER			
WF			
PIT FIGHTER		X	
FINAL FIGHT	X		

LISTE DES LOGICIELS COMPATIBLES AMIGA 500 +

Col. Bequest,
Conq. of Camelot)
(Iceman,
3D CONSTRUCTION KIT
ACES
ACTION FIGHTER
AMAS 1.0 (pro)
ARMOUR GEDDON
ATOMIC ROBOKID
BACK TO THE FUTURE III
BATTLE OF BRITAIN
BEAST BUSTERS
BLADE WARRIOR
BLITZKRIEG
BRAT
BUDGET FAMILIAL
CADAVER
CAPTAIN PALNET
CARRIER COMMAND
CHESS CHAMPION 2175
CHESSMASTER 2100
CHICAGO 90
CHUCK ROCK
CORPORATION
CURSE OF THE AZUR BOND
DARKMAN
DASBOOT
DAYS OF THUNDER
DINO WARS
DRAGON FLIGHT
ELF
ENGLAND CHAMPIONSHIP
EXPLORA II
EXTERMINATOR
EYE OF THE BEHOLDER
F15 STRIKE EAGLE II
F19 STEALTH FIGHTER
FAMILICOMPTE
FINAL BATTLE
FINAL WHISTLE
FLIGHT OF THE INTRUDER
FORMULA 1 3 D
FORT APACHE
FRED
GEISHA
GUNSHIP
HARPOON
HOT ROD
HOYLES BOOK OF GAMES
HUNT FOR THE RED OCTOBER
HUNTER
ILYAD
INDIANA JONES
INTELLIGENT STRATEGY GAMES
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE
JACK NICKLAUS 18 HOLES
JAHANGIR KHAN SQUASH
JUPITER MASTER DRIVE
KICK OFF II + SCENARIO
KILLING CLOUD
KING QUEST V
KLAX
LAST NINJA III
LAST NINJA REMIX
LOOM
MAGIC POCKET
MANHUNTER SAN-FRANCISCO
MANIAC MANSION
MEGALOMANIA
MERCS
MI TANK PLATOON
MIDWINTER II
MOONSHINE RACERS
MUSIC MASTER
NIGHT HUNTER
NIGHT SHIFT
P47
PGA TOUR GOLF
PHOTON STORM
PLOTTING
PREDATOR
PREHISTORIC TALE
PRO 24 1.00 (pro)
QUEST FOR GLORY II
RAILROAD TYCOON
RAINBOW WARRIOR
RED STORM RISING
RICK DANGEROUS
RICK DANGEROUS II
ROBIN HOOD
ROBOZONE
ROCKET RANGER
RODLAND
ROLLING RONY
RUGBY THE WORLD CUP
SEARCH FOR THE KING
SECRET OF THE MONKEY ISLAND
SECRET OF THE SILVER BLADE
SHADOW DANCER
SILENT SERVICE
SKI OR DIE
SKULL AND CROSSBONES
SONIX 2.00
SPINDIZZY
STARFLIGHT II
STELLAR 7
STRICKE FLEET
TERMINATOR II
TIME MACHINE
TOM AND THE GHOST
TORTUES A DESSINER
TORTUES NINJA
TOURNAMENT GOLF
TURRICAN II
TUSKER
ULTIMA V
UN SQUADRON
UNREAL
VALUE PACK SIERRA
VINDICATORS
WARZONE
WHITE DEATH
WINGS OF DEATH
ZAC MAC KRACKEN
ZARATHRUSTA
ZONE WARRIOR

ALLEZ PLUS LOIN

avec Bus+

A1200

MBX 1200 de Microbotics

BOOSTEZ VOTRE AMIGA 1200 AVEC UN 68881 OU 68882!

- Portez sa capacité jusqu'à 10 Mo de RAM 32 bit! *(nous sommes les seuls à vous l'offrir!)*

(Informations complémentaires page 29.)

DISQUES DURS

2,5" IDE internes

Livrés formatés, prêts à l'emploi, avec logiciels de formatage, notice en Français.

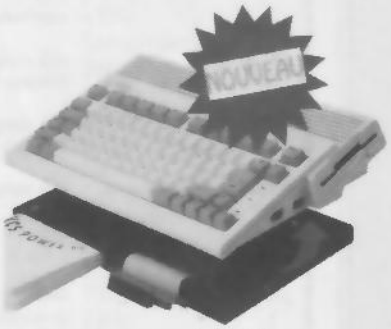
40 MO.....1 890 F
60 MO.....2 190 F
80 MO.....2 450 F

ET BIENTOT ENCORE PLUS DE PRODUITS BUS+ SUR A1200.

CES DISQUES DURS SONT AUSSI DISPONIBLES POUR A600

ELLE EXISTE DEPUIS TROIS ANS... ET C'EST TOUJOURS LA MEILLEURE! KCS POWER PC BOARD

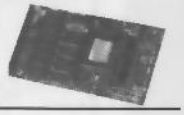
Version A600
Sans MS-DOS
1 590 F
Avec MS-DOS
1 890 F



Adaptateur
Amiga 2000/3000
650 F

Toutes les versions de PC Board sont maintenant livrées avec logiciels Emulations Soundblaster/Adlib

Version Amiga 500 500+
Sans MS-DOS ..... 1 425 F
Avec MS-DOS ..... 1 750 F



Pour plus de renseignements, pour commander, reportez-vous à la page 29 ou contactez

au (1) 45 80 05 66

Bus+

LISTE DES LOGICIELS NON COMPATIBLES SUR AMIGA 500+

10 MEGA HITS VOL.2 (rocket ranger, aspar gp, ikarri, winter ol 4
MERCENAIRES (after the war, permis de tuer, savage)
ADI
AVENTURES EXTRAORDINAIRES (iron lord, manoir de Morteville)
BACK TO THE FUTURE II
BAT
BATTANTS (navy moves, savage, ikarri)
BATTLE CHESS II
BATTLE MASTER
BETRAYAL
BLUES BROTHERS
BUCK ROGERS COUNT DOWN
CAPCOM COLLECTION
CARTOONS (dinamic dux)
CHALLENGERS (kick off, pro tennis, superski)
CHAMPION OF THE RAJ
CHAMPIONSHIP RUN
CHASE HQ II
COHORT FIGHTING FOR ROME
CRIME WAVE
CYBERCON III
DECLIC (manoir, cmaster 2000)
DRAGON BREED
DRAGON STRICKE
DYTER 07
ENERGY II
EXECUTIONER
EXTRA TIME
F29 RETALIATOR
FALCON
FEUDAL LORDS
FINAL FIGHT
FIRE
FOUS DU FOOT (kick off, FM II, fighting soccer)
fous du volant (aspar go)
FULLBLAST (highway patrol)
FUN RADIO
GAZZA
GB TENNIS MANAGER
GEANTS DU SPORT (kick off, FM II, g.courts)
GHOST AND GOBLINS
GHOSTBUSTERS II
GRANDSTAND (pro tennis)
GUNBOAT
HAMMERFIST
HILL STREET BLUES
INTERNATIONAL CHAMPION ATHLETICS
IRON LORD
LANCASTER
LAST NINJA II
LORDS OF CHAOS
MAGNUM
MASTER MIX
MASTER SOUND (pro)
MAXIPLAN + (pro)
MIG 29
MIG 29 SUPER FULCRUM
NAM
NARC
ORIENTAL GAMES
OSMOSE (fire, wild life)
OUT RUN EUROPA
PICK'N'PILE
PIRATES
PLANETE AVENTURE (portes du temps)
POWER WORKS (pro)
PREDATOR II
PRINCE OF PERSIA
PRO SPORT CHALLENGE
PUFFY'S SAGA
QUARTET (pro)
RINGS OF MEDUSA
SHADOW SORCERER
SILENT SERVICE II (sauf manipulation)
SONIC BOOM
ST DRAGON
STRIDER II
SUPER CARS II
SWIV
SWORD AND MAGIC
T.N.T.
the Teller
TOP ACTION (pick'n'pile, hard driving, sfh, permis de tuer)
TREASURE TRAP
ULTIMATE RIDE
UTOPIA
WINNING FIVE (twinworld)
WINNING TEAM (cyberball, escape from..., vindicators)
WORLD BOXING MANAGER
WORLD CUP SOCCER

LISTE DES COMPILATIONS UBI NON COMPATIBLES AMIGA 500 +

TITRES	COMPATIBLES	NON COMPATIBLES
10 MEGA HIaTS VOL. II	hot shot vixen toobin lombard rally wallstreet	rocket ranger aspar G.P. ikarri warrior winter olympiad permis de tuer
FESTIVALIA	action fighter trivial pursuit p 47 superwonderboy	great courts
BIG BANG II	rick dangerous chicago 90	aspar G.P. highway patrol
LES COSTOS	rick dangerous II flimbo's quest	twinworld the munsters
SIRIUS	rick dangerous II	aspar G.P. satan fire hard driving
WINNING FIVE	fred iron lord puffy twinworld	night hunter
FOUS DU VOLANT	action fighter buggy boy A.P.B.	aspar G.P.
CARTOONS	buggy boy toobin tom et jerry super wonderboy	dynamite dux
GEANTS DU SPORT		kick off

TITRES	COMPATIBLES	NON COMPATIBLES
		f. manager II great courts
DECLIC	wallstreet trivial pursuit tetris	manoir de Morteville chessmaster 2000
BATTANTS	rick dangerous commando	navy moves savage ikarri warrior
FOUS DU FOOT	kick off f. manager II	Fighting soccer
4 MERCENAIRES	lives and let die	after the wars permis de tuer savage
AV. EXTRAORDINAIRES	zack mac kracken rocket ranger	iron lord mamoir de morteville
PLANETE AVENTURE	maniac mansion indiana jones explora II	portes du temps
FULLBLAST	ferrari f1 p47 carrier command rick dangerous G.P. 500 chicago 90	highway patrol
TOP ACTON		pick'n'pile hard driving permis de tuer strike force harrier
AIR SEA SUPREMACY		

Le Dessin est un Art

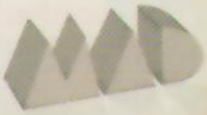
990 F
Prix conseillé

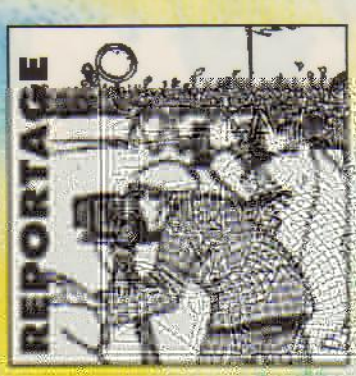
D. Gregoire

TruePaint
en est l'instrument

TruePaint est un logiciel de dessin pour Amiga© équipé du chipset AA, de 2 Mo de Chip Ram utilisant le mode graphique HAM8 (256000 couleurs) des Amiga© 1200 et 4000

Edité par B.S.C. distribué en France par MAD SA
Disponible dans tous les magasins spécialisés



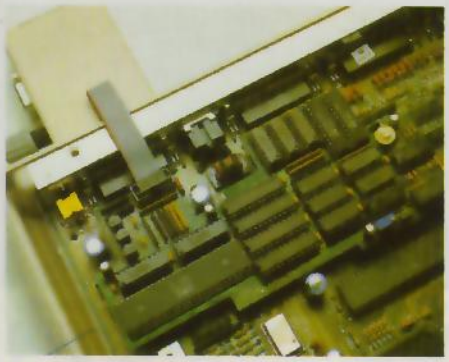


A L'EST, L'

Voilà ce qui résume, à notre avis, ce premier World Of Commodore tenu en Allemagne à Francfort. On sort de l'expo avec une impression de déjà vu. Nous sommes loin des premières AmiExpo de Cologne où il fallait passer plusieurs jours dans la foule pour faire le tour des exposants et découvrir les nouvelles applications et les périphériques destinés à faire les beaux jours des utilisateurs. Cette année, de Londres à Francfort en passant par Berlin et Cologne, nous n'avons pas trouvé les merveilles que nous attendions.

CE N'EST PLUS EDEN !

chez Vortex qui mettait en avant sa carte Golden Gate pour Amiga 3000 et 2000. KCS, qui a élargi le champ d'action de sa Power PC Board vers le 600 depuis Cologne, annoncait un peu de retard pour son double lecteur Haute Densité qui sera compatible Blitz, Synchro Express et Cyclone, ce qui devrait ravir certains amateurs...
Suivant l'exemple donné par ICD Udo Neroth Hardware Design, qui est connu outre-Rhin pour ses extensions mémoire A500 et A2000 lance pour les 500 et 500 Plus un contrôleur IDE interne qui pilote un disque dur 2.5" interne (les petits qui équipent les notebooks PC) qui se fixe sur le blindage. Ce type de montage ne peut intéresser à priori que les utilisateurs qui sont "hors garantie" puisqu'il faut ouvrir l'appareil, ce que tous les "messieurs Commodore" n'aiment pas, ou bien se faire installer les produits par un centre agréé Commodore.

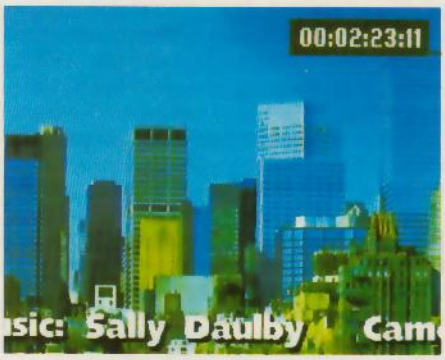


D'après certaines informations qui nous sont parvenues par la suite, l'arrivée du 1200 va développer l'utilisation de ces disques durs 2.5" en conjonction avec de nouveaux périphériques spécifiques 1200.

Nous nous devons bien évidemment de signaler que Mad qui avait déjà participé à des salons étrangers démontrait avec Xanadu leur ADC 16 (voir présentation dans les news).

New Dimensions faisait découvrir son fameux Techno Sound Turbo.

Côté jeux, l'on trouvait la fameuse simulation de navette spatiale qui secoue les amateurs de sensations pendant quelques



minutes avant que de les remettre sur le plancher. Plus prosaïque mais fastueux, la Ferrari Testarossa est à votre portée et vous pouvez aussi devenir le patron du cockpit d'un Airbus A320.

SoftGold nous a indiqué que, ne pouvant résister à l'amicale pression des fans, Turrican III développé chez Rainbow Art par Kaiko et Factor 5 sortiront début mai 93. Ce même éditeur va nous demander début 93 dans un grand jeu (d'après lui) de science-fiction de sauver la Terre dans Flies-Attack on Earth.

Un stand de bonne dimension n'était pas consacré à Commodore et ses produits : celui de Berlin. Berlin veut organiser les Jeux Olympiques et fait feu de tout bois pour y parvenir. Vu l'effort promotionnel sur un petit salon comme celui-ci on ne peut douter que Berlin parviendra à ses fins.

Une seule chose nous a vraiment surpris : l'explosion des modems. Un exposant ne proposait pas moins de 20 modèles. Les prix de ces appareils sont fort sympathiques en Allemagne. Aux prix proposés sur ce salon bien des visiteurs français sont repartis modem à la main. Nous nous sommes entretenus avec Supra, un des pionniers. Ils espèrent, nous aussi, qu'avec le Grand Marché Européen certaines contraintes légales nationales seront supprimées, ce qui autorisera nos chères boutiques à vendre des modems de qualité à bon prix, autres que ceux "réservés à l'exportation". Malheureusement nous venons d'apprendre un retard dans la mise en application de ce marché étendu. Patience, patience ou achetons pour "exporter".

En conclusion, ce premier World of Commodore nous laisse sur notre faim. Se tenant tout à la suite de Cologne il n'a pas fait se déplacer tous les exposants potentiels et même si Commodore était présent alors qu'à Cologne il ne l'était pas. Nous souhaitons pour l'année prochaine un seul salon Commodore d'envergure que ce soit à Cologne, Berlin ou Francfort et que tous les participants à l'environnement Amiga en Allemagne soient présents. Toutefois pour nous Français qui n'avons eu qu'Atacom 92 à se mettre sous la dent, un salon tel que celui de Francfort nous comblerait de joie. Qu'on se le dise.■

Jeep

MADE

Saviez-vous que l'Amiga est le leader de la création et de l'impression textile (solution complète à moins de 10 000 francs), grâce à son logiciel fétiche Deluxe Paint et à la poignée de passionnés qui se sont activés autour des interfaces.

Saviez-vous par exemple que des bureaux de style achètent des dessins jacquard, rayures et autres conçus sur Amiga pour mettre sur leurs foulards et cravates ? Saviez-vous qu'Yves Saint-Laurent et Arthur, pour ne citer qu'eux, sont équipés de systèmes Amiga et réalisent de cette manière une partie de leurs collections ?

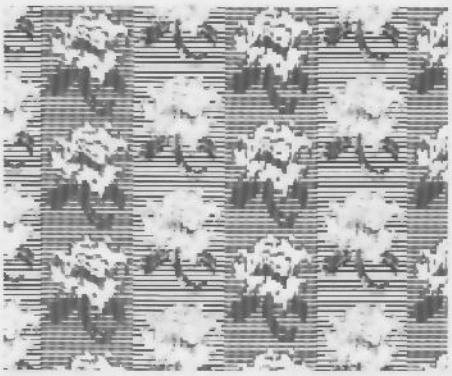
Et si vous ne savez pas comment réaliser le dessin "fun" que vous avez toujours rêvé de voir imprimer sur votre chemisette de plage ou le motif du foulard à mettre autour du cou de votre petite amie, lisez ce qui suit...

Traditionnellement sur le papier, on décalque un premier motif façon figurative, géométrique ou ornementale et on le reporte autant de fois que nécessaire dans un format pour créer un dessin homogène raccordable dans tous les sens. Sur votre Amiga le principe est similaire, mais vous allez travailler beaucoup plus vite avec moins de limites. D'abord, vous chargez DPaint (versions 2 ou 3, suffisantes) et optez pour un écran Hires (640 x 512) en 16 couleurs (un imprimé dépasse rarement les six couleurs) et tout de suite, vous échangez la couleur 0 avec un blanc pour ne pas risquer d'imprimer un bandeau noir autour de votre dessin.
Puis avec votre souris, vous générez formes et matières, sinon vous scannez vos vieux tissus rétro trouvés aux puces. Arrangez-vous pour numériser au format Hires/Pal, résolution 50 DPI en 16 couleurs ou 6 bits de gris pour un résultat optimum (réglage effectué sur le logiciel du scanner à main JX100 Sharp). La seconde étape consiste à répéter ce motif autant de fois que nécessaire sur votre écran afin d'obtenir un dessin raccordable.
L'outil sélection de brosse est à mon sens la fonction phare de DPaint, elle résume tout ce qu'il est possible d'imaginer à partir d'une brosse ou "motif" (redimensionnements, rotations, anamorphismes, effets de masques, de matières, fondus, transparence...) d'où le franc succès de ce logiciel (une version existe sur PC). Ensuite cherchez un équilibre visuel entre les motifs et le fond (évitez les "trous") et effectuez quelques essais de raccordement.
Si vous avez l'oeil, cela ne posera aucune difficulté, sinon utilisez les fonctions de pla-

cement automatiques de DPaint : l'activation de l'outil grille ajustable en X et Y permet une disposition précise des motifs en ligne ou en quinconce sur simple click de la souris. L'activation de l'outil miroir quant à lui, ouvre un requester qui propose la gestion automatique de la brosse en mode Tile (carreaux). Le nombre de brosses qui s'affiche est fonction des valeurs entrées en X et Y. Enfin, affichez le dessin final plein écran (important pour le format d'impression). Cela fait, un dessin textile seul sur un écran n'intéresse personne. Aussi le but du jeu pour un créateur est de montrer à son client dix gammes de couleurs du même motif et, pourquoi pas, de composer un jeu de rayures assorties à ce même motif.

L'IMPRESSION

A vos imprimantes ! Seule une maquette éditée sur papier peut "parler" tissu à un client. Toutefois, sachez que la conversion des jolies couleurs lumières de votre écran en couleurs pigments (papier) peut aboutir à quelques désagréments. Les couleurs pures saturées (Rouge, Vert, Bleu,) sont assez fidèles bien qu'ayant tendance à foncer. N'hésitez pas à les redéfinir un ton plus clair que ce que vous souhaitez voir. Talent mis à part, beaucoup d'infographistes ont rencontré des problèmes de mise en oeuvre technologique (couleurs, tramé, format...). Il faut



savoir que les imprimantes à jet d'encre sont la réponse la plus appropriée. Une des solutions professionnelles consiste à éditer sur la Canon FP510. Son rendu présente un aspect satiné, une trame très fine, un bon sens des nuances et des détails.
Un nuancier papier de 4 000 teintes permet de coder vos couleurs RGB pour ne pas perdre de temps en tests. Il est édité par l'Atelier Numérique, le prestataire de services qui a développé ICAO le pilote de l'imprimante Canon ainsi que les pilotes (TranScan et XcanLab) des scanners Sharp (ICAO effectue des mises au raccord automatiques jusqu'au format 21 cm x 100 cm). A défaut d'acheter la chaîne complète clés en main, vous pouvez leur confier vos tirages ce qui reste une solution professionnelle.

Configuration minimum optimisée	Configuration optimum
AMIGA 600 et bientôt 1200	AMIGA 3000
Disque dur (option)	Disque dur 100 Mo
1 Mo mémoire vidéo 4 Mo Ram mimimum	2 Mo mémoire vidéo 4 Mo Ram (si scanner)
Imprimante jet d'encre : HP Deskjet (nouveau driver)	Imprimante jet d'encre : Canon FP 510 (A4)
Scanner à main : Sharp JX100 Logiciel pilote : Scanlab 100	Scanner à plat : Sharp JX300 ou JX 450 (A3) Logiciel pilote : ICAO, Transcan

Adresses utiles :

Atelier Numérique : 10, avenue Parmentier, 75011 Paris.
Carnet de bons 10 tirages 495 F TTC (format 10 x 8).

S2P : 47, avenue de Versailles, 75016 Paris.

L'ATELIER FLEURI DE LAPORTE

Est l'une des plus anciennes écoles de mode et la première (1986) à avoir intégré l'infographie et l'Amiga dans son cursus de formation des stylistes. "La recherche de formes sur ordinateur donne des possibilités infinies de création aux futurs concepteurs et renouvelle le genre dans le sens de la modernité" explique sa directrice.
Fleuri de Laporte, 1 bis impasse de l'Astrolabe 75015 Paris,
tel : 45.67.09.80.

Le nouveau "driver" de la HP Deskjet 500 distribuée par S2P est assez époustouflant, c'est le meilleur rapport qualité/prix (5 000 francs environ). Le tramé est fin, les couleurs fidèles, c'est presque Canon.

Sinon, la HP Paintjet XL (en A3) donne un tramé correct mais les couleurs ne sont pas fidèles et aucune démo n'est incluse dans l'achat (8 000 francs environ).

La Sharp JX735 donne un bon rendu chromatique, gère le format A3 mais perd dans les dégradés, et il est difficile de trouver un contrat de maintenance (13 000 francs environ).

Enfin, si vous avez encore des doutes sur la pérennité de l'Amiga dans ce domaine, sachez que de nombreuses écoles privées de stylisme et modélisme enseignent la création textile sur Amiga à leurs élèves. ■

Jean-Marc Viotti

Serge Guilloux, styliste, exporte au Japon ses collections d'imprimés qu'il réalise sur l'Amiga. Il scanne ou dessine sur tablette numérique ses silhouettes puis les habille (options de l'outil remplissage) des motifs qu'il a créés et engrangés dans une bibliothèque. Ses maquettes sont éditées sur la Canon FP 510.
Serge Guilloux : 14, rue de la Chaise, 75007 Paris.

AMIGA ARO

AMIGA FORMAT, UK

TOP TEN

Voici les dix meilleurs jeux plébiscités par Amiga Format. A noter l'excellente performance de Krisalis qui place deux titres parmi les cinq premiers.

1. Caesar (Impressions)
2. Pinball Fantasies (21st Century)
3. Sabre Team (Krisalis)
4. Shadoworlds (Krisalis)
5. Road Rash (Electronic Arts)
6. Tiny Skweeks (Loriciel)
7. No Second Prize (Thalion)
8. Populous II : The Challenge Games (Electronic Arts)
9. Campaign (Empire)
10. Bunny Bricks (Silmaris)

THREE DEE WORLD BUILDER

Encore un logiciel de modélisation 3D ? Pas exactement. Comme la plupart des programmes de ce type, 3D World Builder permet, à partir de formes simples, de dessiner une foule d'objets. A ce stade, le logiciel ne propose pas un calcul d'images, mais offre :
- une visualisation en relief par dédoublement de l'image en rouge et bleu (les lunettes 3D sont livrées avec le logiciel),
- l'impression "dépliée" des objets. Ainsi, il ne vous restera plus qu'à découper et à coller selon les indications pour avoir une maquette en papier de vos oeuvres.

Le logiciel permet ainsi aux architectes, aux ingénieurs, aux spécialistes du modélisme, de réaliser leurs maquettes sans calculs interminables. Si vous ne disposez pas d'une imprimante, 3D World Builder vous donnera les instructions nécessaires pour copier le "patron" de vos objets sur un papier millimétré. Le logiciel est livré avec une disquette d'exemples : buildings, véhicules, vaisseaux, etc.
Polyhedron Ltd, 93 High Street, Standlake, Witney, Oxon OX8 7RH, Angleterre.

JOYPAD AMIGA

Dans le domaine des joysticks, la mode est aux "joypads", ces manettes plates que l'on trouve sur les consoles de jeu et dont le design évoque un boomerang. Avec un bouton sensitif huit directions et trois boutons de tirs, le joypad Turbo Touch 360 de Hornby Hobbies pour l'Amiga est particulièrement ergonomique : le pouce de la main gauche gère la direction pendant que l'autre pouce se concentre sur les boutons de tir. La position des mains permet de jouer longtemps sans avoir au bout de quelques minutes les doigts gourds et douloureux.

TOP TEN ANTI-VIRUS

Saviez-vous que sur l'Amiga, il existe près de 300 virus différents ? D'après Erik Lœvendahl, de Safe Hex International, plus de 10 000 virus devraient exister pour l'Amiga en 1996.
Afin de guérir et prévenir, Amiga Format teste ce mois-ci une dizaine d'anti-virus. Le gagnant de l'épreuve est Virus Checker pour la qualité de son support et la régularité de ses updates. A noter la présence de deux versions de ZeroVirus : la plus récente (et la meilleure) ne fonctionne que sous 1.3. La version 2 tourne indifféremment sous 1.3 et 2.0.

1. Virus Checker (John Veldthuis)
2. Nuke ! (Pazza)
3. BootX
4. Master Virus Killer (Xavier Leclerq)
5. Virus X (Steve Tibbet)
6. ZeroVirus III (Jonathan Potter)
7. ZeroVirus II (Jonathan Potter)
8. Kill Da Virus
9. On-Line's Virus Killer
10. The Abacus Virus Protection Toolkit

SAMPLES A GOGO

Walkabout Music est une société spécialisée dans la création de samples pour Amiga. Ces samples sont disponibles sur disquette au format IFF et peuvent donc être utilisés avec les principaux logiciels de composition musicale. Les disquettes sont classées par style (afro, indien, arabe, perse, américain, latin...) ou par instrument (basse, piano, cloche, guitare...). Elles contiennent de 20 à 100 samples de qualité studio.
Outre les samples classiques, Walkabout Music propose des instruments très originaux : Ud, Saz, Bendir, Balalaika,

Dijeridu, cloches tibétaines...
Walkabout Music, Trenovissick Farm, The Mount, Cornwall, PL 24 2DA, Angleterre. Tel (44) 726.813.807.

AMIGA USER INTERNATIONAL, UK

486 DE VORTEX

Vortex annonce une nouvelle carte d'émulation PC pour A2000 et A3000 : Golden Gate 486SLC.
Cette carte à base de 486 tourne à 25 Mhz. Elle intègre un contrôleur de disque dur IDE pour PC ainsi qu'un contrôleur de lecteur haute densité. Sa mémoire peut être étendue jusqu'à 16 Mo.
Vortex Computersysteme GmbH, Falterstrasse 51-53, 7101 Flein, Allemagne.

VOUS ETES ENCEINTE...

... et vous utilisez un Amiga ; surtout ne vous inquiétez pas. Il est vrai qu'il y a quelques mois, un éminent spécialiste anglais avait jeté le doute dans les esprits en expliquant que l'exposition intensive à un moniteur pouvait entraîner des risques dans l'évolution d'une grossesse.
Une étude sérieuse a donc été réalisée auprès de 450 femmes enceintes utilisant quotidiennement un ordinateur. L'étude a révélé que les défauts de grossesses étaient totalement indépendants de

UND THE WORLD

l'exposition à la brillance des écrans. Nous voilà tous rassurés.

EMULATEUR GAMEBOY

Imaginons que le nouveau port PCMCIA présent sur le 600 et le 1200 soit une porte ouverte à l'utilisation de tous les formats de cartouches existant sur le marché. Imaginons qu'un boîtier magique se branchant sur ce port puisse recevoir indifféremment des cartouches Super-NES, Megadrive ou même Gameboy.

Pour l'instant hélas, rien de ce genre n'est attendu. Vous pouvez en revanche patienter en vous offrant le magnifique "Gameboy Tetris", un jeu du Domaine Public pour l'Amiga, qui reprend pixel pour pixel, cette célèbre adaptation pour la Gameboy : représentation de l'écran, effet d'affichage LCD, motif des pièces, voyant de batterie...

LOGICIELS AGA

Le nombre de logiciels pour le nouveau format graphique de l'Amiga (1200 et 4000) ne cesse de croître. Ce mois-ci, citons dans le désordre : Scala MM201, Deluxe Paint IV, Final Copy II, ImageFX, Pagestream 2.2, AmigaVision Professional, Professional Page, Imagine.

PIRATES EN POLOGNE

Des centaines de logiciels, représentant plus de 5 millions de francs, ont été saisis en Pologne au cours de la première opération anti-piratage menée dans ce pays.

Organisée par le Ministère des Finances, le Ministère des Douanes et la Police, le "raid" a eu lieu dans l'un des plus grands marchés aux puces de Varsovie. Les logiciels, en majeure partie des jeux copiés sur place, étaient revendus pour quelques zlotys aux utilisateurs heureux de trouver les dernières nouveautés de l'Ouest. Virgin Games, MicroProse, Electronic Arts et Domark ont déjà porté plainte.

Les pirates risquent jusqu'à 6 ans d'emprisonnement ferme. On estime qu'en Pologne, un logiciel Amiga vendu génère dix copies pirates. Dans le domaine du PC, le rapport n'est que de 1 pour 4.

AMIGA COMPUTING, UK

LE MIRACLE SYNTHETIQUE

The Miracle est un ensemble composé d'un logiciel, d'une interface MIDI et d'un synthétiseur destiné aux débutants et aux initiés souhaitant découvrir la musique ou développer leurs connaissances.
Le clavier dispose de 49 touches et d'une sortie MIDI. De multiples réglages permettent de choisir la vélocité ou l'un des 128 instruments disponibles. Si la sortie Hi-Fi n'est pas utilisée, deux hauts-parleurs intégrés permettent d'écouter vos oeuvres.
Le logiciel comprend 250 leçons (débutant et confirmé), un studio d'enregistrement 8 pistes et une foule d'exemples.
Edité par Mindscape, Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9PQ, Angleterre.

WORDWORTH ET HOME ACCOUNTS 2

La version 2 du plus beau traitement de textes anglais vient de voir le jour. Entièrement compatible avec le système 3.0, le logiciel a été agrémenté d'une centaine de nouvelles fonctions. Le programme autorise désormais le multicolonnages, les notes de bas de page, la création d'une table des matières, la création d'un index, le dessin de cadres et de lignes, la création de tableaux, la gestion de feuilles de style et le support Arrex. Dans la foulée Digita annonce Home Accounts 2, un logiciel de gestion de budget familial.
Digita International, Black Horse House, Exmouth EX8 1JL, Angleterre.

HD POUR CDTV

En Angleterre, la chute des prix aidant, le parc de CDTV devrait atteindre 50 000 unités. Parallèlement, une foule de périphériques voit le jour pour cette machine. Un disque dur est par exemple disponible pour moins de 5 000 francs. La version externe est fournie avec un contrôleur SCSI qui se fiche dans le slot d'extension de la machine. D'une capacité de 65 Mo, le disque est livré avec le Workbench 1.3. ■

QUE FAI
A

Acheter un Amiga, d'accord, c'est très bien. Mais les besoins des uns ne sont pas ceux des autres... D'abord dicté par le budget dont on dispose, le choix de la configuration est également fonction de l'utilisation que l'on compte faire de son ordinateur.

Or, multitâche et multimédia qu'il est, l'Amiga offre à ses admirateurs un choix d'applications aussi variées que nombreuses : graphisme 2D et 3D, vidéo, bureautique, musique... Sans parler des petits "à côtés" comme la gestion de son compte bancaire ou la programmation.
Il va de soi qu'un individu donné aura, parmi toutes ces applications, une préférence bien particulière et devra donc y adapter sa configuration, soit lors de l'achat de sa machine, soit plus tard en fonction de ses besoins : un graphiste, par exemple, devra choisir une machine facilement "gonflable", déjà équipée d'un disque dur et de beaucoup de mémoire. Une carte accélératrice sera également la bienvenue, surtout s'il projette d'utiliser des logiciels de ray-tracing. Un maquettiste dans l'âme aura en plus besoin d'une bonne imprimante, de préférence PostScript...

C'est pour vous aider à y voir plus clair que notre dossier de ce mois est consacré à ce que nous appelerons "l'équipement utile" de l'Amiga. Ce n'est pas un comparatif des produits existant sur le marché : il ne vous conseillera pas l'achat de telle ou telle carte plutôt que de telle autre, mais vous guidera dans la réalisation de la configuration idéale, celle réellement adaptée à vos besoins.

PROGRAMMATION

On peut désirer se lancer dans la programmation pour plusieurs raisons : réaliser un petit utilitaire que l'on ne trouve pas ailleurs, développer un progiciel dans l'espoir d'en faire un best-seller toutes machines confondues, montrer aux autres que l'informatique n'a pas de secret pour nous, ou tout simplement par plaisir ou par orgueil ("quoi ? une bête machine me résisterait ?"). Dans tous les cas, un minimum de matériel et d'accessoires est à prévoir.

Développer comme ça, chez soi, est somme toute assez facile. Il suffit de trouver un langage quelconque (Amos, GFA-Basic, ARexx, C, Assembleur, Pascal... ou tout autre langage tournant sur Amiga) et un chouia de documentation (dans la plupart des cas, le manuel du langage choisi suffira) et hop !, vogue la galère, on se lance et on verra bien ce que ça donnera.
Dès lors que l'on désire aller un tout petit plus en profondeur dans les entrailles de la machine, un peu de documentation supplémentaire sera de rigueur : depuis la rubrique Programmation de votre revue préférée jusqu'aux documentations officielles du constructeur (les fameux Rom Kernal Manuals dont vous avez certainement déjà entendu parler), en passant par un magazine spécialisé comme l'Amiga News-Tech et la collection Amiga des éditions Micro-Application (probablement le seul éditeur français à continuer à proposer des livres traitant de l'Amiga)... Tout dépend du type de développement envisagé. Pour un projet de type professionnel, il peut être judicieux de se faire officiellement recenser comme développeur par Commodore, afin de bénéficier des dernières informations en la matière.
Si vous projetez d'adapter dBase IV, Lotus 1-

LOGITHEQUE DE PROGRAMMATION

Langage Basic :
AmigaBasic (Commodore Business Machines), fourni avec l'Amiga jusqu'au système 1.3
GFA-Basic (GFA Systemtechnik), distribué en France par Micro-Application
AMOS Professional (EuroPress Software), distribué en France par Ubi Soft
HiSoft Basic (HiSoft)

Langage C :
SAS C 5.10 (SAS Institute)
Manx-C (Manx Software)
DICE (Matt Dillon)
Domaine Public (collection Fish). Version "enregistrée", distribuée en France par SomeWare.

Assembleur :
A68k (...)
Domaine Public (collection Fish)
Devpac 3 (HiSoft, Ltd.)

Langage Pascal :
HiSpeed Pascal (HiSoft)
PCQ (Patrick Quaid)
Domaine Public (collection Fish)

Autres :
ARexx (Commodore Business Machines) fourni avec l'Amiga depuis le système 2.0

RE AVEC SON AMIGA

2-3, Quark XPress ou Turbo C++ sur l'Amiga, il vous faudra également vous procurer des livres spécialisés dans le développement des algorithmes propres à ce types d'applications (cf. la bibliographie).
Question matériel, n'importe quel type d'Amiga convient, depuis l'antique A1000 jusqu'au tout dernier A4000. Cela dit, certaines extensions s'imposent dans certains cas particuliers : si des langages comme Amos, le GFA-Basic ou ARexx se laissent utiliser dans quasiment toutes les circonstances, d'autres comme le C ou l'Assembleur peuvent nécessiter, suivant l'ampleur du projet, l'achat d'un disque dur et d'une extension de mémoire. Pour les gros projets développés en C, une carte accélératrice est même à prévoir, qui apportera un confort supplémentaire évident.

LA MAO A VOTRE PORTEE ET A VOS MESURES

Pour les tout petits budgets :
il va de soit que n'importe quel possesseur d'Amiga, possède un Sound Tracker, ces logiciels très disparates et énormément diffusés sont depuis longtemps à la base même de toute la MAO, et ce depuis le C64. Ils permettent facilement de réaliser des compositions musicales de qualité. Cependant il est à noter que bon nombre de ces programmes sont très limités et de plus buggés. C'est la raison pour laquelle dans "Amiga Revue" nous avons opté pour le logiciel fiable "Octamed Pro" qui est à peu près exempt de bugs et offre de nombreuses fonctions effectivement professionnelles, (édition des notes sur portée, compatibilité MIDI entre autres). Pour un budget limité, (environ 600 francs), "Octamed Pro" est un très bon investissement pour tous ceux qui sont des fans des Sound Trackers au moyen d'un simple Amiga 500 ou 500 +, ce programme vous permettra de composer des musiques assez élaborées, de la Ram supplémentaire est toujours bienvenue. De plus, si vous disposez d'un matériel MIDI, il vous sera possible alors de réaliser des musiques d'une qualité supérieure.

Pour les budgets plus importants : un simple Sound Tracker bien qu'agréable à l'utilisation ne suffira pas, si le musicien désire aller au-delà, il lui faudra alors franchir le cap injustement réputé à tort "barbant" du solfège. La représentation des notes sur une portée, contrairement à ce que beaucoup de musiciens pensent, n'est pas rébarbative. Si ce système est utilisé dans la majorité des pays du monde, c'est qu'il correspond à une représentation des notes des plus parfaites. Il ne s'agit en aucun cas d'un hasard, et je ne saurai que trop conseiller aux lecteurs de ce journal d'apprendre à déchiffrer les notes dans le système péjorativement appelé : "traditionnel". De ce fait un programme comme Deluxe Music Construction Set d'Electronic Arts se présente comme un grand programme, certes il date un peu mais il permet, pour peu que vous ayez une banque de sons au format IFF, et d'une Ram suffisante de composer des morceaux de très grande qualité. Ce programme d'ailleurs permet d'utiliser des appareils aux normes MIDI. Pour un prix raisonnable (environ 1 000 francs) il vous permettra de piloter vos expandeurs, etc. Par ce biais vous pourrez réaliser des compositions très intéressantes. D'autre part ce programme rendant possible la visualisation en temps réel des notes jouées, a indéniablement des qualités didactiques et ses possibilités d'impression sont loin d'être négligables.

Montons un cran au-dessus : ce qui signifie que vos connaissances musicales sont relativement élevées (et que vos moyens le sont aussi !) ; alors vos possibilités sont donc supérieures. Des programmes comme ceux de Dr.T's tels que KCS 3.5 vous permettront entre autres de réaliser des oeuvres musicales conséquentes. Il va de soi que de tels programmes nécessitent des connaissances élevées en ce qui concerne l'acoustique, l'harmonie et évidemment le solfège en général. Si vous ne possédez pas ces connaissances indispensables, il n'y aura pas de miracle : vos efforts seront malheureusement voués à de grandes déceptions. N'oubliez jamais qu'un logiciel, aussi

BIBLIOTHEQUE PROGRAMMATION

L'Amiga en général :
Toute la collection Micro-Application, notamment La Bible de l'Amiga, Amiga Rom Kernal Manuals, Third Edition (Addison Wesley)
The AmigaDOS Manual, Third Edition (Bantam Computer Books)

Assembleur :
Mise en oeuvre du 68000 (Sybex)
Mise en oeuvre du 68030 (Sybex)

Langage C
Le langage C (Masson)

Algorithmie :
Algorithmes en langage C (Inter Editions)
Compilateurs : techniques, principes et outils (InterEditions)
Algorithmes pour l'infographie (McGraw-Hill)

CARNET D'ADRESSES PROGRAMMATION

... (a68k)
Addison Wesley Publishing Company, Inc.,
Bantam Computer Books, Inc., 666 Fifth Avenue, New York, NY 10103, USA
Commodore France SARL, 10-12, rue du Saule Trappu, BP 216, 91882 Massy CEDEX
EuroPress Software, Ltd., Europa House, Adlington Park, Macclesfield SK10 4NP, UK
GFA Systemtechnik,
InterEditions, 7, rue Estrapade, 75005 Paris.
McGraw-Hill France, 28 rue Beaunier, 75014 Paris.
Manx Software Systems, 160 Avenue of the Commons, Box 55, Shrewsbury, NJ 07702
Masson Editions, 120, boulevard Saint-Germain, 75006 Paris.
Matthew Dillon,
Micro-Application, 10, rue du Faubourg Poissonnière, 75010 Paris.
Patrick Quaid,
SAS Institute, Inc.,
SomeWare, 1, rue Léo Lagrange, 59212 Wignehies.
Sybex France, 5, impasse Curé, 75018 Paris.
UBI Soft, 28, rue Armand Carrel, 93100 Montreuil

puissant soit-il, ne saura jamais remplacer vos connaissances musicales et votre créativité.
Pour ceux qui ont, et des moyens et le potentiel technique musical (il est important de souligner ce point crucial) évidemment des logiciels haut de gamme s'imposent. Des outils sophistiqués ne peuvent en aucun cas être utile à un apprenti (souvenez-vous de l'apprenti-sorcier de Paul Dukas !). Plus l'on possède de connaissances dans le domaine musical et plus il est indispensable d'avoir à sa disposition des moyens techniques puissants et adéquats capables de rendre parfaitement ses émotions et de traduire à la lettre son inspiration. A ce stade là, des logiciels et du matériel haut de gamme s'imposent (en particulier du matériel MIDI). En ce qui concerne l'Amiga le logiciel de MAO "Bars and Pipes" de Blue Ribbon, distribué par Storm Production est incontournable et est vraiment LA référence. Ce logiciel est un pur outil de création, c'est-à-dire un moyen de traduire immédiatement et concrètement ses inspirations musicales. Il va de soi que la puissance d'un tel outil ne s'adresse pas à n'importe qui. Il sous-entend des connaissances très approfondies de l'harmonie, du contrepoint en bref de tout ce qui concerne la technique musicale. Certes, un débutant pourra se faire plaisir facilement au moyen d'un tel logiciel, mais il n'en tirera qu'un centième de son potentiel, si ce n'est moins... Ce logiciel qui à l'heure actuelle est un des sommets de la MAO toutes machines confondues, ne s'adresse évidemment qu'aux professionnels dignent de ce nom et il implique que ses utilisateurs possèdent des connaissances musicales approfondies ainsi qu'un matériel approprié.

En résumé ce que vous devez acquérir doit être adapté à vos connaissances théoriques et pratiques musicales. Il n'est d'aucune utilité de posséder une Ferrari si l'on est pas en mesure de conduire une simple voiture de série. Il en est de même pour la musique, il doit y avoir une parfaite corrélation entre vos possibilités techniques et le matériel dont vous disposez.
Il ne sert à rien d'avoir un matériel sophistiqué s'il n'est pas en rapport avec vos possibilités techniques. Un musicien utilisant avec brio un "simple" Sound Stracker donnera des résultats nettement supérieurs à un morceau composé par un piètre "professionnel" utilisant "Bars and Pipes".
Ceci dit, si vous êtes un vrai pro : c'est-à-dire un musicien qui "sent" et dont le sens de l'intuition est profond, lancez-vous dans la MAO sans complexe ni crainte et vous verrez que les logiciels haut de gamme précédemment cités vous permettront de réaliser vos projets les plus fous.

Philippe de France

Image 2

L'AMIGA ET L'IMAGE

L'Amiga peut tout faire... Mais que peut-il faire dans le domaine de l'image ? Quelles sont ses limites ? C'est ce que nous allons essayer de voir aujourd'hui.
L'intérêt premier d'un Amiga (à part le jeu) est de pouvoir servir de vecteur à l'imagination débordante des artistes (en herbe) que nous sommes, cette imagination peut prendre les formes les plus variées mais se cristallise plus particulièrement sur deux pôles d'intérêt : le son et l'image. Comme l'indique le titre nous nous consacrerons à l'image sous toutes ses formes (2D, 3D, vidéo).

L'IMAGE EN DEUX DIMENSIONS

L'approche la plus aisée (et la moins onéreuse) du monde de l'image avec l'Amiga se fait par l'intermédiaire de la création d'images en deux dimensions (2D). La création se fait directement sur l'écran (à l'aide de la souris et d'un programme de dessin), comme sur une feuille de dessin.
Les programmes dédiés au dessin sont nombreux et dans une gamme de prix très abordable (entre 500 et 1 000 francs). Ils permettent de travailler dans toutes les résolutions d'écran de la machine ; certains programmes étant plus particulièrement orientés vers des résolutions (ou des palettes de couleurs) précises (Ham, noir et blanc, 16 millions de couleurs...).

L'intérêt principal du dessin est aussi son plus grand "défaut", il faut bien maîtriser les techniques de dessin et les différents outils du programme pour arriver à obtenir de belles images. Ne vous affolez pas, je n'ai pas dit qu'il faut s'appeler Degas ou Renoir (ou Picasso) pour réussir de très belles oeuvres d'art avec un Amiga, je dis simplement que ce n'est pas instantané (comme avec tout en fin de compte).
L'autre "grave lacune" dans le monde du dessin est le manque de "réalisme" lors de la reproduction d'objets, de formes ou d'effets existants, là aussi je précise que l'on obtient de très bons résultats, (voir image 1, cette image a été réalisée avec TV-Paint et une palette de 256 couleurs, elle est inspirée d'une photo).
Pour résumer, l'Amiga offre en dessin (artistique et technique) l'équivalent d'un chevalet avec une palette et les outils (crayons, gommes, vaporisateurs...) ou bien une table de dessin avec les outils les plus fins et les plus précis qui soient. Les "défauts" cités ci-dessus sont inhérents aux techniques de dessin (sur le papier comme sur l'écran). Un Amiga 500 avec 2 Mo de mémoire est suffisant pour exercer vos talents artistiques.

LA 3° DIMENSION

Si vous voulez vous rapprocher de la réalité ou bien créer un monde virtuel la création en 3 dimensions (3D) est faite pour vous. Différentes techniques sont abordables sur votre machine, surtout en fonction de la configuration de la machine et de l'embonpoint de votre portefeuille.
La moins onéreuse en argent et en temps machine est la création d'images, de mondes ou d'animations en faces pleines ; je m'explique tous les objets présent à l'écrans sont définis de façon simplifiée et avec un minimum de détails, par exemple une maison sera composée d'un cube pour les 4 murs, de rectangles pour les portes et fenêtres et d'une pyramide pour

le toit. Cette technique permet de faire des animations sur des configurations de base (1 méga de mémoire et pas de disque dur).
Si vous voulez une reproduction plus fidèle de la réalité il faut vous tourner vers les images de synthèse, là aussi plusieurs techniques existent toutes plus gourmandes en temps de calcul les unes que les autres, prenons directement la plus réaliste (à l'heure actuelle) : le ray-tracing qui consiste à calculer (pour chaque point de l'écran) le trajet (à l'envers) des rayons lumineux depuis le point (de l'écran) jusqu'au point (de départ, une source lumineuse). Comme vous pouvez l'imaginer cette technique est très lente mais donne des résultats spectaculaires (il faut savoir que les trajets sont fonctions de facteurs physiques pris en compte dans le calcul).
Pour ce qui est de la dépense, les prix des programmes de création et de calcul s'échelonnent entre 1 500 et 5 000 francs MAIS on trouve des programmes du Domaine Public qui égalent la puissance des programmes commerciaux (l'image 2 a été créée avec DKB Trace version 2.12 en 600 sur 800 et convertie en 256 couleurs à partir d'une image en 16 millions de couleurs, cette image a été calculée sur un Amiga 500 avec 2 mégas de mémoire en un peu moins d'une semaine, il faut être patient. Pour travailler dans de bonnes conditions, il faut un minimum de 2 Mo de mémoire mais aussi une carte accélératrice et un disque dur. Le gros des dépenses vient surtout de l'achat de mémoire et d'un accélérateur de calcul (de 3 500 à 20 000 Frs).

Image 1

LA VIDEO

Dans le domaine de la vidéo l'Amiga peut tout faire :
-servir de console centrale dans une unité de titrage, mixage.
-comme unité de digitalisation et de retouche d'image.
- etc.

Tout dépend de la somme que vous voulez investir et de ce que vous voulez faire. L'application la plus simple est tout de même la digitalisation (reproduction d'images ou de photos), les matériels existants sont nombreux et dans une gamme de prix allant de 2 000 à 25 000 francs (il faut compter le prix du digitaliseur mais aussi celui de la caméra). Comme exemple des capacités de l'Amiga voici la digitalisation d'une photographie en 24 bits convertis en 256 couleurs (image 3), précisons que la digitalisation en 24 bits, soit 16 millions de couleurs, contenait un peu plus de 230 000 couleurs à l'écran.

Toutes les images présentées sont affichées en 256 couleurs grâce au nouveau chip-set des Amiga 1200 et 4000.
D'une façon générale les configurations machines s'échelonnent depuis l'Amiga 500 avec un minimum de 2 Mo de mémoire à l'Amiga 4000 avec cartes graphiques et disque dur de 1 Giga. La configuration que vous achèterez dépendra de l'embonpoint de votre compte en banque, c'est vous qui voyez...

L'AMIGA ET LES APPLICATIONS LUDIQUES

Si l'Amiga est conçu pour partager toutes vos passions, il excelle tout particulièrement dans le domaine ludique.
Ses compétences en la matière ont rapidement établi un standard de programmation pour les éditeurs. Un standard graphique tout d'abord avec une résolution usuelle de 320 pixels par 200 avec une palette de 16 ou 32 couleurs, des données qui sont néanmoins largement dépassées par un grand nombre de programmes. Des planches graphiques répondant à cette norme peuvent par la suite aisément être converties pour tourner sur des compatibles PC ou des ordinateurs de la gamme Atari. Un standard qui s'impose également au niveau du son avec un rendu qui n'a rien à envier aux meilleures cartes sonores qui fleurissent sur les produits concurrents. Enfin, l'Amiga possède de multiples spécificités qui permettent aux programmeurs de s'en donner à coeur joie. Il suffit pour justifier cette affirmation de jeter un regard attentif sur certaines méga-démos.
Côté jeux, tous les individus y trouvent leur compte. Sur le marché des jeux d'arcade trônent de petits bijoux comme Alien breed, Project X, la série de Shadow Of the Beast ou des produits plus gentillets à l'instar de Lemmings. Les adeptes de la simulation prendront leurs trips en pratiquant Falcon, Silent Service 2 mais aussi en roulant sur les pistes de Grand Prix. Il existe également de nombreux jeux de sports tel que Sensible Soccer ou des monuments de la stratégie à l'image de l'inoubliable Sim city.

Si de nombreuses sociétés annoncent qu'elles entendent abandonner définitivement la production sur Amiga, il ne faut pas s'inquiéter. Faut-il rappeler, que chaque année sort une cinquantaine de titres dédiés au Commodore 64... quand on sait que sa production s'est arrêtée vers la fin des années 1980.

VUE SUR LE MONDE

Décidément l'Amiga est un ordinateur omnipotent : de la musique à l'image en passant par le traitement de textes et de données mais aussi dans des domaines plus exotiques tels que la domotique et le contrôle d'installations externes à l'appareil.

La domotique est l'ensemble des techniques qui, mises en oeuvre, permettent d'automatiser le fonctionnement d'une maison ou d'un appartement. Nous avons vu, au cours des derniers mois, une série de montages qui englobent la majorité des principales techniques utilisées. Nous allons passer en revue (de façon non exhaustive) les différentes applications possibles ainsi que les moyens nécessaires à leurs mise en oeuvre.

Image 3

LE CONTROLE DE LA CUISINE

Tous les appareils ménagers peuvent être contrôlés par l'intermédiaire de l'ordinateur de façon à automatiser des tâches courantes ou répétitives
telles que :
- mise en marche de la cafetière et du toaster le matin
- contrôle de l'état de cuisson du dîner
- contrôle du niveau de pollution de l'air de la cuisine
- etc.

Les moyens mécessaires sont assez simples
- un ordinateur
- une carte entrées-sorties qui va permettre le dialogue entre l'Amiga et le monde extérieur
- des capteurs qui vont servir d'yeux, d'oreilles et de capteurs tactiles et thermiques
- des actionneurs qui vont permettre à l'ordinateur d'agir sur son environnement ; cela peut aller des moteurs et électro-vannes aux bras articulés.

BIG BROTHER

L'ordinateur peut aussi servir de chien de garde et de concierge ainsi que de vigile aussi bien à l'extérieur de la maison qu'à l'intérieur.
Vous pouvez disposer d'un ensemble de capteurs à tous les accès de votre territoire, capteurs thermiques, micros, capteurs de mouvements et même pour les plus accros (ou les plus paranos, suivant le point de vue) une caméra couplée à l'ordinateur avec un programme d'intelligence artificielle qui différenciera un mouvement avec les variations de l'ombre dues aux nuages et au mouvement du soleil.
D'autre part, vous pouvez sécuriser certaines pièces en limitant leur accès grâce à un détecteur à analyse vocale qui comparera la voix de la personne voulant entrer avec un échantillon contenu dans l'ordinateur ; seul petit inconvénient, il faut à tout prix éviter d'être enrhumé.

LE JARDINIER EN FER BLANC

L'ordinateur peut aussi assurer le contrôle vital d'une serre allant même jusqu'à remplacer complètement l'homme et contrôler totalement une installation pilote telle qu'une serre avec une culture hydroponique et avec une lumière artificielle (voir article dan Amiga Revue n°48 "des fraises dans une baignoire").
Ce genre d'installation demande des connaisances en botanique mais un investissement en matériel qui se révèle minime par rapport aux autres types d'applications (un montage de base dans un bac de 1 m2 coûte environ 1000 francs, engrais et plantes compris).

AUCUNE LIMITE

Enfin presque, les seules limites sont votre imagination et votre portefeuille. Les montages les plus simples valent entre 200 et 500 francs, alors que les plus complexes montent à plusieurs milliers de francs (caméra couplée à un analyseur), alors à vous de jouer. ■

Dariusz Niewiadomski-Tabet

LES HUMEURS DE CHICKEN HEAD NOTRE NOUVELLE MASCOTTE

TRES CONTENT

CONTENT

BOF !

BEURK !

VOUS RECHERCHEZ... Bus+ VOUS PROPOSE

DISQUES DURS DataFlyer EXPANSION SYSTEMS

DATAFLYER Express

Tout simplement le meilleur choix!
A500 ou A500 Plus

En janvier chez BUS +
la foire aux disques durs

A500 A500+ A2000

Déterminez la capacité de votre HD et consultez-nous!

DE BELLES ET BONNES SURPRISES VOUS ATTENDENT!!!

HD A1200 et A600 NOUVEAU

Voir notre annonce page 79

MICROBOTICS MBX 1200

MICROBOTICS — *A PEINE l'A1200 dans les boutiques ! ET... DEJA BUS PLUS et MICROBOTICS SONT LES PREMIERS A VOUS OFFRIR DE QUOI LE "BOOSTER" AVEC MBX 1200 !!* — NOUVEAU

MBX 1200

Carte extension Co-Processeur (FPU) et Mémoire 32 bit.
Compatible 68881 et 68882. Extensible de 1 à 8 Mo de mémoire 32 bits par SIMMs.
Tous vos programmes de RAY TRACING, d'ANIMATION, de MORPHING, de PAO... tourneront à des vitesses deux ou trois fois plus grandes.
S'installe RAPIDEMENT sur le connecteur interne, sans OUVRIR l'appareil donc pas de PERTE DE GARANTIE.
MBX 1200 l'outil des "PRO" qui veulent optimiser les perfs de leur A1200.

MBX 1200 Co-Processeur 68881 14 MHz	**1 700 F**	MBX 1200 + 68881 14 MHz + 2 Mo RAM 32	**2 950 F**
MBX 1200 Co-Processeur 68882 25 MHz	**2 450 F**	MBX 1200 + 68882 25 MHz + 2 Mo RAM 32	**3 750 F**
MBX 1200 Co-Processeur 68882 50 MHz	**4 900 F**	MBX 1200 + 68882 25 MHz + 4 Mo RAM 32	**4 850 F**

TECHNO SOUND TURBO

NOUVEAU PRIX

LE SOUND SYSTEM AMIGA LE PLUS CHAUD DU MARCHE !
"Technosound... Il devrait séduire les adeptes de rap, les DJ éclatés, et tous ceux qui ont besoin de son numérique utilisable dans les autres logiciels Amiga." *(Amiga Revue).*
"Si vous n'êtes pas encore équipé pour faire de la musique sur Amiga... avec toutes les fonctions habituelles de ce genre d'engin (et même plus) et des effets temps réel absolument stupéfiants..." *(Amiga News).*
En avant la musique.
Documentation en français
Technosound turbo..... 390 F

AMIGA AUDIO DIGITIZER SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le plus rapide! (1 million d'échantillons par seconde) • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough) • Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 ..... Prix **460 F**

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000.
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT et d'une THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. La plus souple et la plus efficace. Livrée avec un câble ..... Prix **390 F**

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au Joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ..... Prix **135 F**

BOOT SELECTOR (A500 ou A2000)

Permet de choisir le lecteur sur lequel on va booter la solution économique idéale quand l'on possède un df1: (A500), un df2: (A2000) et que df0: donne des signes de faiblesse !
Indiquer df1: ou df2 : ..... **125 F**

QUADRUPLEUR DE JOYSTICK

Indispensable pour jouer à quatre.
Se connecte au port parallèle ..... **95 F**

MICROBOTICS VXL* 30 ET VXL RAM - 32

DES PERFORMANCES A VOUS COUPER LE SOUFFLE

Carte accélératrice de haute qualité pour A500, A500 Plus et A2000. Uitlise le processeur ECO30 ou 68030 avec mmu. Sa conception asynchrome lui permet de supporter des vitesses d'horloge de 25, 33 ou 40 MHz. S'installe très facilement sur le support du 68000. Peut recevoir un coprocesseur mathématique 68881 ou 68882. Compatible 1.3/2.0 Sélection 68000/68030 par jumper et par logiciel. Accepte la carte mémoire 32 bit RAM-32 peuplée à 2 ou 8 Mo supportant le mode Burst. mémoire autoconfigurée et DMA. Possibilité de placer la mémoire 32 bit en addresses hautes. Chargement du kickstart en mémoire 32 bit. Utilisation de la mémoire 32 bit en mode 68000. Support pour une deuxième ROM Kickstart sur la carte mémoire avec choix de la ROM par jumper ou par logiciel.

Sur VXL on ACCELERE et le PRIX DECELERE !!

VXL* 30 25	1 990 F	Majoration pour 25 MMU	500 F
VXL* 30 25 + VXL RAM 32 2 Mo (burst, 60 ns)	4 250 F	Majoration pour 40 EC	600 F
		Majoration pour 33 MMU	900 F
VXL* 30 25EC + 68882 25 MHz + VXL RAM 32 2 Mo (burst, 60 ns)	5 290 F	*Autres configurations : nous consulter.*	

CHANGE KICKSTART

A500 Plus, A500, A2000
ELECTRONIQUE ..... **295 F**
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.
CLASSIQUE (manuel) ..... **210 F**
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.
A600 ELECTRONIQUE NOUVEAU
(s'installent sans percement ni soudure)
A600 sans HD ..... **450 F**
(Avec Rom 1.3, nous consulter).
A600 avec HD ..... **550 F**
(Avec Rom 1.3, nous consulter).
Si vous passez au disque dur A600 interne, consultez-nous pour passer de l'interne au HD.

EXTENSION A500

512 Ko avec horloge et interrupteur ..... **260 F**

EXTENSION A500 PLUS

porte l'A500 Plus à 2 Mo (Chip Ram) ..... **440 F**

EXTENSION A600 (1 Mo) ..... **495 F**
LECTEUR EXTERNE A500 ..... **560 F**
LECTEUR INTERNE A500 ..... **560 F**
ALIMENTATION A500 ..... **450 F**

Et encore beaucoup PLUS...
TELEPHONEZ-NOUS!

EXTENSIONS DE MEMOIRE

BASEBOARD

Les extensions BaseBoard vous offrent le plus de souplesse possible dans l'utilisation de la RAM. Vous pouvez configurer votre RAM (Fast, Chip ou contigüe) suivant vos utilisations et votre Amiga.

BASEBOARD 4 PLUS

Permet de faire passer l'Amiga 500 Plus à 5 MO de RAM en donnant un total de 2 MO de Chip RAM et 3 MO de Fast RAM.
BaseBoard 4 Plus peuplée O K ..... 800 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 2 MO ..... 1.350 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 4 MO ..... 2.050 F

A 500

BaseBoard peuplée O MO ..... 850 F
BaseBoard peuplée 2 MO ..... 1.450 F
BaseBoard peuplée 4 MO ..... 2.090 F
BaseBoard peuplée 6 MO ..... 3.450 F

DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs.

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10,5 MO.)

A 2000

La carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

Peuplée 0 k ..... 850 F
Peuplée 2 MO ..... 1.490 F
Peuplée 4 MO ..... 2.190 F
Peuplée 8 MO ..... 3.590 F

Bus Plus Service VPC
Votre Partenaire Confiance©

La Volonté et la capacité de vous proposer les meilleurs produits aux meilleurs prix, dans les meilleurs délais. (Expédition colissimo.)

PORT : Expédition dans toute la France. Port Colissimo : 45 F. Frais supplémentaires de contre-remboursement : 60 F.

Partenaire : à votre écoute exclusive (du lundi au vendredi de 10 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 18 h 30) la BUS PLUS HOT LINE vous conseille, vous informe, vous guide dans vos choix, vous n'êtes plus seul! Vous êtes l'interlocuteur privilégié de BUS PLUS!

Confiance : vous avez besoin d'aide pour installer votre périphérique, vous hésitez sur la marche à suivre... la BUS PLUS HOT LINE est là, à votre disposition. Si vous avez un problème la garantie BUS PLUS s'effectue par échange standard durant la période de garantie.

Les chèques, les CCP et les facturettes de cartes de crédit ne sont remises en banque qu'après expédition de votre commande.

Nos prix sont établis suivant le cours des devises étrangères.

BON DE COMMANDE BUS PLUS

☐☐☐☐☐☐☐ A envoyer avec votre règlement — **AMIGA**

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____

Qté	Article	Prix unit.
	Frais de port	45 F
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	Crédit FRANFINANCE	
	Je ne vous commande rien aujourd'hui.	
	Veuillez par contre me faire parvenir une documentation sur _____	TOTAL

☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Carte bancaire

expire à _____
DATE _____

Signature _____

DOMPUB DIGEST

Un Dompub Digest très particulier ce mois en effet puisque nous n'allons pas parler de Domaine Public classique, mais d'une collection de logiciels d'origine anglaise distribuée à des prix proches de celui du Domaine Public : la collection "Central Licenceware Registered".

Cette collection comporte actuellement 27 disquettes et cela dans des domaines aussi variés que les produits éducatifs, les utilitaires, ou les jeux. Ces disquettes sont en général d'un excellent niveau et le but de cet article est de vous les faire découvrir par un test effectué sur un échantillon de produits le plus éclectique possible.
Cette collection est diffusée en Angleterre, en Australie et maintenant en France. Pour la France le distributeur est Bab Micro Center dont vous trouverez l'adresse à la fin de l'article. Il faut que vous sachiez que 10 francs sur le prix de la disquette sont reversés trimestriellement aux auteurs du programme. Bab Micro pense d'ailleurs proposer, à court terme, des versions françaises de certains de ces logiciels. J'aurai l'occasion de vous en reparler à ce moment là.

LES JEUX

Commençons, si vous le voulez bien, notre tour d'horizon par le côté ludique de la collection et plus particulièrement par Phase 2. Un jeu de tir à scrolling horizontal dans la lignée de R-type ou autres Defender. Le but de ce jeu est bien entendu de détruire tout ce qui bouge, a bougé ou bougera. Je n'attacherai donc plus particulièrement à l'aspect technique de la chose. Phase 2 possède, outre un fond spatial décoré, un double scrolling de paysage en parallaxe. Votre vaisseau, représenté par un gros sprite, se déplace suivant les axes horizontaux et verticaux et vous pouvez collecter au fur et à mesure de vos déplacements des bonus vous permettant d'augmenter votre vitesse, votre puissance de tir. Les ennemis sont nombreux et vont de la simple fusée qui traverse l'écran de bas en haut, aux nuées de chasseurs, en passant par les bases de tir au sol. Un coup de coeur particulier pour les espèces d'oiseaux que l'on trouve de temps à autre et qui sont vraiment irrésistibles. Ce jeux est globalement difficile et mettra votre dextérité et vos réflexes à rude épreuve. Il s'agit en résumé d'un bon produit d'une excellente qualité générale.
Passons maintenant à un autre jeu, Motor Duel. Nous quittons l'arcade pour l'aventure/stratégie avec TruckIn On I2. TruckIn On 2 est un programme écrit par Ron Lewis et qui ressemble à Port of Call, le célèbre jeu de simulation économique qui m'a permis de passer des heures intenses avec quelques camarades et une flotte de navires plus ou moins importante selon les tempêtes et autres actes de piraterie. TruckIn reprend le même principe mais cela se passe en Australie et cette fois avec des camions.
Afin de mieux comprendre comment fonctionne le jeu, je vous propose la description des premiers tours de jeu d'une partie. Après avoir sélectionné le nombre de joueurs et indiquer pour chaque joueur le nom de sa compagnie, vous choisirez la durée de la partie (en nombre de semaines). Une fois toutes ces données saisies, vous vous retrouverez devant le tableau de jeu principal représentant une carte de l'Australie.
Nous sommes lundi, minuit et quoi que vous décidiez de faire, il va falloir attendre 9 heures. Sélectionnez "start" et laissez passer neuf heures. Sur le côté une petite fenêtre vous donne à tout instant l'état du marché. La première chose à faire est d'acheter des camions. Pour ce faire vous choisirez le modèle de vos rêves, en fonction de votre budget. Autant vous dire que compte tenu de cette restriction, il faudra vous contenter d'un vieux Bedford 1964.
Une fois votre camion acheté vous devez passer vos ordres. Schématiquement il s'agit de trouver un contrat de transport. Ces contrats sont variables, tant au niveau de la marchandise à transporter qui va de la bière aux explosifs, qu'au niveau de la destination. Une fois le chargement choisi, vous pourrez faire le plein de votre camion et éventuellement le réparer avant de la lancer sur la route. Lorsque votre camion a réalisé son périple, la somme associée au contrat vous est versée. Le principal intérêt de jeu est la difficulté de trouver une stratégie gagnante. Quel type de fret transporter, vers quelle destination ? Que choisir comme camion et dois-je foncer à vive allure ou bien économiser le carburant ? De tous ces choix que vous effectuerez dépendra votre victoire ou votre défaite.
D'un point de vue technique ce jeu est fort bien réalisé, avec des graphismes fort jolis. Les commandes, très fonctionnelles sont tout à fait dans l'esprit de Port of Call. Je formulerai juste un seul reproche, l'absence totale de son est regrettable et aurait amélioré encore la qualité de ce jeu. Ce qui ne m'empêche pas de vous le conseiller vivement.

LES EDUCATIFS

Laissons le côté ludique de la collection, qui comporte actuellement 13 titres, pour nous intéresser à tout ce qui est éducatif. Nous allons commencer par "Kiddies Colouring Book". Comme le titre anglais vous le suggère il s'agit d'un livre de coloriage pour les tout petits.
Ce logiciel est bien entendu d'un fonctionnement très simple. Après avoir lancé le programme, un requester apparaît vous permettant de choisir une image à colorier. Sélectionnez l'image et cliquez sur OK pour la charger. Au bout de quelques instants l'image à colorier apparaît en même temps que la palette de couleurs. Cette palette étant imposante pour des questions d'ergonomie, il est possible de la placer en haut ou en bas en appuyant sur la barre espace ou de la faire disparaître en appuyant sur "entrée".
Pour colorier chaque zone vous choisissez une couleur en cliquant dessus puis vous cliquez sur la zone à colorier et cette dernière se remplit automatiquement.
Une fois le dessin terminé, vous pouvez sauvegarder votre oeuvre sur une disquette préalablement formatée en

(Suite page 32)

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

COMPIL DES RECORDS 252
Heroquest + Lotus 2+ Croisiere cadavre
DREAM TEAM 225
WWF + Simpsons + Terminator 2
MEGAMIX 292
Agony + Leander + Ork
FANTASTIC WORLD 359
Megalomania + Populus+ Realms + Pirates + Wonderland
VROOM + GREAT COURTS 2 ... 229
PRENIUM 299
Baby jo + Panza + Tennis
SPORT BEST 2 299
Tennis cup 2 + Crazy cars 2 + Kick off 2
PODIUM 299
Disk + Paragliding + Panza + GP500 II
SUPER FIGHTER 252
Final fight + WWF + Pitfighter
FUN RADIO 3 369
Battle of Britain+ Monkey island 2 Indiana jones 3+ Battle 1942
STARTEGY MASTERS 329
Populus + Deuteros + Hunter Spirit of excalibur + Chess player
HEAD TO HEAD 342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfig
SUPER HEROS 299
Baby jo + Prince de perse + Aigle d'or
COMBAT CLASSICS 292
F15 strike eagle 2+ 688 Attack sub+ Team yankee
JPP'S GOAL BUSTERS 349
Kick off 2 + Inter.soccer challenge +Manchester u. + World champ.soc
ESPANA THE GAMES 92 292
FUN RADIO 2 309
Great court 2 + Tournament golf + Speedball2 + GP 500 cc2 + Kickoff 2
PLANETE AVENTURE 2 349
Monkey Island 1 + Populus 1 + Loom + Explora 3
CLASSICS COLLECTION 259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer
FUTURE DREAMS 342
Midwinter+Starblade+Madshow+Metal m
SKY ROCK 292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500N°2
L.C. WAIKIKI 342
Prehistorik + Blues Brothers + R-type 2 + Fighter Bomber
BITMAPS 1 259
Xenon + Cadaver +Speedball 2
AWARD WINNERS 259
Space ace+Kick of2+Pipemania+Populus
NRJ 4 299
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia + Team suzuki + Tennis cup
SIMULATION'S BEST 329
Panza + Disk + ADS
SIMULATION TOP 295
Panza K.+Prince de Perse+Targhan
LES MAITRES DE L'AVENTURE 349
Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps
NRJ 3 299
F16 + Double dragon 2 + Italy 90 +Welltris + Turbo out run
AVENTURES EXTRAORDIN. 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 329
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 289
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 349
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 289
Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 299
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
10 GREATS GAMES 339
Ferrari F1 +Rick dangerous +Satan +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier command +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
TOP ACTION 229
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
CAPCOM COLLECTION 269
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
LE TEMPS DES HEROS 289
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS 289
Skweek + Buiderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY 2 269
Disc +Skweek+ Sherman M4+Pinball
PLANETE AVENTURE 1 299
Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
ACTION PACK 269
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 2 492
ABANDONED PLACE 2 292
A-TRAIN 292
AIRBUS A320 292
AIR FORCE COMMANDER 362
AIR SUPPORT 252
AIR WARRIOR 342
AMBRESTAR 292
ARMOUR-GUEDDON 2 272
APIDYA 252
APOCALYPSE 252
ASHES OF EMPIRE 342
ASSASIN 252
ATAC 342
B17 FLYING FORTRESS 342
BAT 2 342
BATTLE ISLE 329
BATTLE ISLE DATA DISK 192
BATTLETOADS 262
BC KID 242
BEASTMASTER 252
BIKE GP 252
BILL'S TOMATO 272
BILLARD AMERICAIN 292
BUCK RODGER'S 2 305
BUNNYBRICKS 229
CAESAR 315
CAMPAIGN 342
CIVILIZATION 342
CELTIC LEGENDS 292
CHAOS ENGINE 252
CHUCK ROCK 2 252
CONQUEST OF LongBOW 342
CONTRAPTIONS 192
COMBAT AIR PATROL 292
COOL WORLD 242
CRAZY CARS 3 252
CREATURES 252
CURSE OF ENCHANTIA 342
CRUSADER OF DARK SAVANT 392
CYBERSPACE 292
CYTRON 272
D.LEADBETTER'S GOLF 442
D.DAY 362
DESTINATION DANGER 292
DARKMERE 305
DARKSEED 392
DAEMONGASTE 342
DEMONIAC 292
DESERT STRIKE 312
DEVIOUS DESIGNS 252
DICK TRACY : AVENTURE 305
DIPLOMACY 195
DISCOVERY 342
DOODLE BUG 252
DOMINIUM 292
DRAGON'S LAIR 3 342
DUNE 2 342
DUNGEON MASTER + CHAOS 252
DYNABLASTER 292
ELITE 2 342
EPIC 252
EUROPE AVENTURE 342
EYE OF BEHOLDER 2 292
EYE OF THE STORM 292
FABLE S AND FIENDS 272
FALCON 3 392
FERN GULLY 192
FIGHTER COMMAND 292
FIREFORCE 252
FIRE AND ICE 252
FIRST SAM.+MEMALOMANIA 292
FLASHBACK 292
FOOTBALL MANAGER 3 242
GOBLIIINS 2 292
GUNSHIP 2000 342
HAGAR THE HORRIBLE 252
HAND OF ST JAMES 315
HARRIER ASSAULT 342
HIRED GUNS 292
HOOK 252
INDY IV ACTION 252
INTERNATIONAL RUGBY chal. 252
ISHAR 285
JOE & MAC/CAVEMAN NINJA 252
JOHN MADENN FOOTBALL 252
JONES IN THE FAST LANE 342
KEYS MARAMON 252
KGB 352
KNIGHTMARE 305
KNIGHTS OF LEGEND 305
KNIGHTS OF THE SKY 342
L'ARME FATALE 252
LAST NINJA 3 252
LEGACY NECROMANCER 305
LEGEND OF KYRANDIA 305
LEGEND OF VALOUR 372
LEMMINGS 2 292
LEMMINGS DOUBLE PACK 292
LIVERPOOL FOOTBALL CLUB 252
LORDS OF TIME 292
LOTUS 3 252
LURE OF THE TEMPTRESS 305
MAGIC BOY 252
MAGIC WORLDS 252
MATCH OF THE DAY 252
MEGATRAVELLER 2 292
MERCENARY 3 292
MICROPROSE GOLF 342

LOGICIELS JEUX

MICROPROSE GRAND-PRIX 292
MONKEY ISLAND 2 392
NASKAR 342
NICKY BOOM 299
NIGEL MANSELL 292
NO GREATER GLORY 342
NO SECOND PRIZE 252
PACIFIC ISLANDS 252
PALADIN 2 292
PERFECT GENERAL 342
PERFECT GENERAL DATA D. 192
PILOTS IN PARADISE 305
PINBALL DREAMS 252
PINBALL FANTAISIES 242
PLAYROOM 292
POLICE QUEST 3 342
POOL OF DARKNESS 292
POPULUS 2 + ... 372
PREMIER MANAGER 252
PREMIERE 272
PUGGSY 342
PUTTY 252
RAGNAROK 342
RAMPART 252
REACH FOR THE SKIES 342
RED ZONE 252
RISKY WOODS 272
ROBOCOP 3 252
ROBOSPORTS 292
ROME 312
ROOKIES 252
RUGBY 2 272
SABRE TEAM 252
SENSIBLE SOCCER 93 225
SHADOWLANDS 252
SHADOWORLDS 252
SHORTGREY 292
SILENT SERVICE 2 342
SILLY PUTTY 252
SIM CITY + POPULUS 292
SIZZLERS 3 FOR 2 195
SPECIAL FORCES 342
SPEEDBALL 2 242
STALINGRAD 242
STORMBALL 252
STRATEGIE 319
STREETFIGHTER 2 242
STRIKER 252
STRIP POKER GIRL 252
SUPER GAULDRON 292
SUPER SPORT CHALLENGE 292
SUPER TETRIS 342
SUZUKI GP 2 252
THE ADDAMS FAMILY 2 252
THE ADVENTURERS 252
THE HUMANS 292
THE MANAGER 252
TINY SKWEEK'S 269
TRANSARTICA 292
TRODDLERS 252
TWILIGHT 2000 342
TURBO CHARGE 272
TYPHON 265
UNIVERSALS MONSTERS 252
UTOPIA TWIN PACK 342
VIKINGS FIELDS CONQUEST 252
VROOM 252
VROOM DATA DISK 149
WARZONE 252
WAXWORKS 342
WEEN PROPHECY 292
WING COMMANDER(1 MEG) 342
WIZKID 252
W.L.F 242
WOLF CHILD 289
WORDTRIS 292
W.W.F 2 252
ZOOL 252

ORDINATEUR A1200
3,775 F

ORDINATEUR A600
2,175 F

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10-LC 20 59
STAR LC 10 COULEUR 99

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 600/500 99
LANGAGE MACHINE 129
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
LIVRE DE L AMIGADOS 149

UTILITAIRES

ARENA 2000 129
AMOS Français 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
EASY AMOS 429
COMPTE CHEQUE 290
Copieur Synchro Express 500 395
Copieur Synchro Express 2000 450
DELUXE PAINT IV 695
DEMO MAKER 1MB 395
DEVPAC 3.0 725
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR 490
COMPILATEUR GFA BASIC 395
HARMONY 425
KINDWORDS 3.0 490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR. 490
MULTIMEDIA MAKER 495
MULTIPAINT AMIGA 149
MUSIC WARE 349
PIXMATE 525
PRINTSTUDIA AMIGA 149
PROFIL 350
SONIX 425
SUPERBACK 495

ACCESSOIRES

SOURIS GENIUS AG 199
CABLE EXTENSION PORT AG 89
CABLE STEREO AG 49
CABLE PERITEL AG 119
Doubleur Bus Disc dur/MK3 199
Alimentation A600/A500/A500+ 499
EXTENSION 512K A500 + ... 399
EXTENSION 1MO A600+horloge 599
EXTENSION 2MO A600 1175
EXTENSION 4MO A600 1875
EXTENSION 512K 249
EXTENSION 512K + HORLOGE 299
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
ENCEINTES ZY FI 399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR INTERNE A500 490
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
INTERFACE MIDI 3+1 (+cables) 249
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
Imprimante STAR LC200 coul. 2390
Imprimante STAR LC 20 1975
BOITIER JSY 80 = 80 x 3.50" 109

PRIX BUDGET

ALIEN BREAD 92 119
ACTION FIGHTER 99
ARKANOID 2 99
BARD'S TALE 3 109
CALIFORNIA GAMES 99
CRAZY CARS 2 99
F16 COMBAT PILOT 99
FALCON 159
FALCON M.D COUNTERS 99
FALCON M.D FIREFIGHT 99
FIRE AND FORGET 2 99
FLIGHT OF INTRUDER 159
FLOOD 109
GAUNTLET 2 99
GREMLINS 2 99
JANGHIR KHAN SQUASH 99
MANCHESTER UNITED 99
MICROPROSE SOCCER 99
MOONWALKER 99
PRO TENNIS TOUR 99
PUZZNIC 99
ROBOCOP 99
SEUCK 99
STREET FIGHTER 99
SUPER CARS 2 99
SUPER MONACO G.P 99
SWITCHBLADE 2 99
TOYOTA CELICA 99
TURRICAN 2 99
ULTIMATE GOLF 129

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94% ★★★★★

- VIRUS KILLER, MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES. (*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

Disquettes 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIEES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

Utilisez tous vos anciens logiciels sur le nouveau **A500 *Plus***
grâce à l'adaptateur **Kickstart 1.3/2.04. + ROM 1.3**

Adaptateur **KICKSTART 1.3 / 2.04** .... 199 Frs
ROM 1.3 ..... 349 Frs
Extension mémoire 1 Mo pour **A500 +** ..... 399 Frs

PACK A 600 "SUPER STARTER."

A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Indiana Jones + Kick Off 2 + F/A 18 Interceptor
2275 Frs

PACK A 600 "MY FIRST AMIGA."

A 600 + Super Word + RType 2 + Championship Golf + Shangaï
2275 Frs

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F 15-01
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00
SIGNATURE OBLIGATOIRE

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client .....

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Toutes les marques citées sont déposées. Tarif en vigueur à la date de parution du magazine.

appuyant sur S. Vous pourrez ainsi le recharger plus tard en appuyant sur L. Ce programme destiné aux plus jeunes mérite que l'on s'y attarde et à coup sûr il occupera le temps libre de vos enfants sans risquer de voir votre table ou vos murs transformés en tableaux.
Pour les plus grands, voici "The Amos Math Instructor". Il s'agit d'un logiciel éducatif vous permettant de résoudre des problèmes de mathématiques classiques, de géométrie, de trigonométrie et bien d'autres choses. Voyons cela en détail.
Commençons par les fonctions simples. TAMI vous permez de calculer simplement la surface d'éléments géométriques simples comme le triangle et le cercle ou plus complexes, comme l'octogone ou l'ellipse. Une dizaine de formes sont disponibles.
Dans le même ordre d'idée vous pouvez calculez des volumes comme celui d'une sphère ou un cylindre à base ellipsoïde.
Etes-vous capable de calculer des intérêts composés ? On saisit le capital d'entrée (par exemple 200 000 francs), le taux d'intérêts (10,5 %) et le nombre d'années (20 ans). Le résultat est automatiquement calculé (204 241 46 francs).
Vous avez également la possibilité de résoudre des inégalités du type

$ax + b < c < dx+e$.

Prenons par exemple :

$a = 2$
$b = 4$
$c= 12$
$d = 4$
$e = 15$

Cette inégalité est vérifiée si $4.00 < x < -0.75$.

TAMI est aussi capable de résoudre des systèmes d'équations à deux inconnues du type :

$ax + by = c$
$dx +ey = f$

avec $a = 5$, $b = 4$, $c = 9$, $d = 12$, $e = 45$, $f = 125$ on obtient

$Y = 2.92$ et $X = -0.54$

Vous savez ce qu'est un cosinus, un sinus ou une tangente. TAMI aussi. Il peut vous calculer des longueurs sur un triangle à partir des angles de ce triangle ou tout simplement vous rafraîchir la mémoire avec Pythagore.
Terminons par la résolution des équations de type $ax2 + bx + c$.

avec $a = 4$, $b = 2$ et $c = 1$, on obtient les deux solutions :
$x' = 0.1830127$
$x'' = -0.6830127$
Comme vous pouvez le voir, The Amos Math Instructor pourra vous être d'une aide précieuse pour tous vos problèmes de mathématiques de base. Il conviendra sans problème pour un élève d'un niveau collège. Ce programme a été réalisé entièrement en Amos. Il possède une interface assez ergonomique gérée entièrement à la souris par menus déroulants.

LES UTILITAIRES

Passons maintenant aux utilitaires en commençant par FishIndex. Ce programme vous permet de rechercher rapidement un programme présent dans la collection Fish. FishIndex version 1.91 a été écrit par C. Wilson. Il vous permet de consulter une base de données contenant l'ensemble des programmes contenus dans une Fish jusqu'à la 710.Il possède un panneau de contrôle de type magnétoscope avec les commandes suivantes :
- accès direct à la Fish 1 ou 710 par sélection d'un gadget,
- passage au programme suivant ou précédent selon la flèche sélectionnée,
- recherche par nom de programme ou sous-chaîne de ce nom,
- recherche d'un texte contenu dans un descriptif de programme,
- deux gadgets permettent de sélectionner le programme suivant ou précédent correspondant au critère de recherche.
Pour chaque programme vous aurez un descriptif de ces fonctionnalités en quelques lignes. Il s'agit du descriptif fourni par Fred Fish sur ses disquettes.
Ce descriptif peut être imprimé par simple sélection du gadget "Print". Vous pouvez également imprimer le contenu d'un disque entier ou la collection entière si vous le désirez.
Vous trouverez également sur la disquette une procédure d'installation sur disque dur, ainsi qu'une documentation complète d'utilisation du programme.
Pour terminer je vous signale que ce programme a été réalisé en Amos et en assembleur. L'assembleur ayant notamment été utilisé pour les routines de recherche dans la base.
Dernier programme de cette rubrique "S.A.S Menu Maker" est un outil logiciel vous permettant de réaliser facilement des menus à base de "boutons" que vous disposerez à votre guise sur l'écran. Ces boutons, une fois sélectionnés, vous permettront d'exécuter des programmes ou des commandes de votre choix. Afin de mieux comprendre comment cela fonctionne, étudions un petit exemple.
Imaginons que nous voulions créer un menu composé de deux boutons. le premier exécutant la commande "dir df0:" et le deuxième lançant le programme FishIndex décrit ci-dessus. On commencera par ajouter le premier bouton en sélectionnant "Add Menu button". Un rectangle blanc apparaît dans lequel vous devez entrer le nom du menu (Button Name). Tapons "DIR". Vous devez ensuite entrer le nom de la commande associée (Cli Command), par exemple :

dir df0:

Le bouton apparaît alors et il ne reste plus qu'à le positionner où vous voulez. On effectuera la même opération pour l'autre bouton. On peut placer jusqu'à trente boutons différents sur une page de menu.
A partir de là, vous pouvez visualisez le menu en sélectionnant "Show Menu" ou le tester en choisissant "Test Menu". Pour quitter les tests du menu, sélectionnez le bouton droit de la souris.
Si un bouton du menu ne vous convient pas, vous avez la possibilité de le modifier à l'aide de la commande "Alter menu" ou de le supprimer avec "Delete Menu".
Une fois votre menu correctement réalisé, vous n'aurez plus qu'à le sauvegarder grâce au bouton "Save menu Data". Oui j'ai oublié de vous le dire, toutes les commandes de S.A.S Menu Maker sont accessibles grâce à des boutons.
Une fois votre menu sauvegardé, vous devez utiliser la partie runtime de ce programme pour pouvoir afficher les menus. C'est-à-dire que vous devez posséder dans certains répertoires, les fichiers nécessaires au bon fonctionnement du programme. Ces fichiers sont indiqués dans la documentation associée au programme.
Il est à noter que vous pouvez plaquer une image IFF comme barre de titre en haut de vos menus. Cette brosse IFF doit impérativement être au format 320x55 en 32 couleurs. Ce programme est très pratique et vous permettra de réaliser facilement vos propres menus, sans rien y connaître à la programmation en quelque langage que ce soit.
Comme vous pouvez le voir grâce à ces six programmes, la Collection CLR est une véritable collection de prestige à un prix très raisonnable. Il vous en coûtera en effet 35 francs pour un programme tenant sur une disquette, 45 pour un programme tenant sur deux disquettes et 50 F s'il en comporte trois. Pas de quoi fouetter le chat qui est actuellement allongé sur mon moniteur !
Ainsi se termine ce numéro spécial de Dompub Digest. Si d'autres associations ou sociétés ont envie de voir présenter une collection ou des produits spécifiques ou inédits, qu'ils n'hésitent pas à me contacter à la rédaction qui transmettra. Pour terminer voici comme convenu l'adresse où vous procurer ces précieuses disquettes.

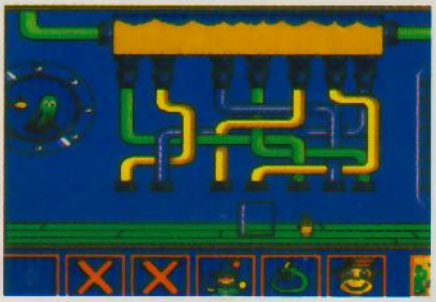
Bab Micro Center
7, rue de Coursic 64100 Bayonne
Tel : 59.59.39.65 / Fax 59.59.71.63
En vous souhaitant une excellente année 1993.■

Herr Doktor Von GlutenStimmelImDorf.

A L'AUBE D'UNE ERE NOUVELLE

Malgré un état de crise et les discours catastrophistes qui nous environnent, 1993 s'annonce comme une année de mutation et donc d'espoir. Les logiciels éducatifs changent eux aussi, de plus en plus ludiques et inventifs, ils contribuent à aider les enfants à acquérir de nouveaux savoirs dans la joie.

Ils habillent de couleurs et de créativité des matières qui en d'autres temps assombrissaient le front des enfants par leur aspect terne et rébarbatif. "Adibou, je calcule 4-5 ans" est un excellent exemple de cette transformation nécessaire.



ADIBOU, JE CALCULE 4-5 ANS

L'image initiale vous emmène à la découverte d'un drôle de grenier. Un lapin fait une bonne sieste adossé à une malle à trésor où s'entassent des livres et une curieuse machine à sous ; une petite boîte sautille, une souris joue au yo-yo tandis que le poêle égraine des chiffres.
Quinze éléments de cette curieuse scène s'animent lorsque vous les cliquez et donnent accès à des exercices très amusants. Chaque activité dispose de trois niveaux de difficulté. Adibou est toujours présent pour expliquer par le texte, l'image, le son et pour vous aider.
Effectuons une petite incursion à l'intérieur de ce petit monde magique. Lorsqu'on clique sur le lapin, on découvre un tableau comportant plusieurs chiens, une cocotte-minute et une sorte de grand faitout. Il s'agit de donner un beefsteack à chaque chien. Tu soulèves le couvercle de la cocotte et ô surprise un beefsteack en sort. Tu dois alors le déposer dans le faitout qui l'avale goulûment (l'animation est très drôle) et recommencer l'opération autant de fois qu'il y a de chiens. Il s'agit là de l'un des trois exercices de dénombrement.
Passons maintenant à un exercice de numération tout à fait différent. Il s'agit d'aider une souris qui se déplace sur une sorte de jeu de l'oie à trouver sa nourriture (céréales, graines, fromage) disposée dans certaines cases. A toi de déterminer parmi plusieurs propositions le nombre de cases qu'elle doit franchir pour consommer ses provisions.
Et si nous faisions un petit exercice de comparaison. En cliquant sur une affiche de bateau, un jeu de construction apparaît. Tu dois reproduire un dessin modèle à partir de formes proposées (triangles, carrés, ronds...). Outre le fait d'apprendre à comparer, ce jeu développe le sens de l'observation et permet d'intégrer divers symboles géométriques.
Familiarisons-nous ensuite avec la notion d'ordre, ceci grâce à "la ronde des boîtes". Une rangée de boîtes très souriantes s'affiche. Certaines d'entre elles contiennent des pierres précieuses. Tu dois les repérer et ne plus les perdre de vue car après t'avoir montré leur contenu, elles se mettent en branle. Elles se déplacent sur l'écran, s'alignent sur plusieurs niveaux en gardant toutefois le même ordre. Peux-tu retrouver les pierres maintenant ?
Enfin il est temps d'effectuer quelques opérations pour boucler le tour d'horizon de ce programme. Pour ce faire, nous allons jouer aux billes. Quatre cases reliées par des tunnels contiennent un jeu de billes. Chacune d'elle contient un nombre de billes différent. Il s'agit de faire circuler les billes à l'intérieur des tunnels de façon à ce que chaque case en contienne la même quantité.
Une icône permet à l'enfant de voir évoluer son score. A chaque niveau, un exercice réussi lui fait gagner un point. Tous les cinq points, l'enfant gagne un bonbon, signalé par une animation (celui-là au moins ne lui fera pas mal aux dents). Lorsque cette collection atteint dix bonbons, Adibou l'invite à renvoyer une copie de sa disquette environnement afin de recevoir une jolie surprise. Cela ressemble fort à une version du "bon point" modernisée.

"Adibou, je calcule 4-5 ans" est un logiciel original et créatif. Il génère une initiation au calcul à l'image des enfants, poétique, drôle et pétillante de vie.
Il existe également une version pour les 6-7 ans. ■

Edité par Coktel Vision
Prix communiqué environ 229 F

Laure Elhardy

CONCOURS COMMODORE

BD E

Pour commencer en beauté cette année 1993, Amiga Revue lance avec Commodore France et les éditions Dargaud un grand concours pour les infographistes Amigaphiles.

L'Amiga est un outil incomparable de création graphique. Pourtant BD et informatique sont à priori difficilement compatibles : le travail du trait et l'unicité des images ne se prêtent pas au travail informatique.

Ceux qui ont lu l'interview de Marc Bati dans notre numéro de décembre ont pu être séduits, comme nous, par sa philosophie : dans le domaine de la bande dessinée, l'Amiga peut cependant être utilisé comme un outil d'appoint pour rendre des objets, des décors, des éléments ou des effets difficilement réalisables à la main. Bati a ainsi utilisé dans son dernier album Altor l'Amiga pour réaliser le décor de certaines de ses planches.

C'est donc cette conception de l'outil informatique qui devra vous inspirer dans ce concours où nous attendons de vous une planche de bande dessinée "décoiffante" !

LA MARCHE A SUIVRE

LE SUJET : nous ne serons pas trop durs avec vous. Nous avons choisi "la féérie du futur", thème qui est compatible avec les effets que l'on peut réaliser sur Amiga.

LA PLANCHE : une planche est composée de 6 à 8 images. Elle doit nous parvenir au format A3. Rien, en ce qui concerne la réalisation de ces images n'est imposé (elles pourront avoir été dessinées à la main ou sur l'Amiga).

Rien, non plus, pour ce qui est de leur traitement n'est obligatoire : il peut s'agir d'une histoire à part entière ou encore d'un passage issu d'une scène plus longue.

En revanche, dans les deux cas, une ou plusieurs images devront utiliser un élément, un décor, un personnage, un effet... ayant été réalisé sur la machine. Le jury sera sensible aux projets ayant utilisé l'Amiga pour réaliser ce qui est "difficilement faisable" à la main.

La planche devra être envoyée avant le lundi 1er février 1993 minuit (le cachet de la poste faisant foi) avec :

- une disquette : elle devra comprendre la ou les images/brosses ayant servi à la réalisation des effets. Les fichiers devront être au format IFF sur une disquette non bootable.

- et, de manière facultative, un scénario de quelques lignes pour permettre au jury de remettre les images de la planche dans un contexte plus vaste.

Après délibération du jury, les résultats du concours seront publiés dans le numéro de mars. Attention ! N'oubliez surtout pas de mentionner, CLAIREMENT vos nom, adresse et téléphone.

LE JURY

Marc Bati, co-auteur d'Altor

Laurence Constant, directrice des Relations Extérieures chez Commodore France.

Didier Page, directeur de la société VitePro

Jean-Yves Primas, directeur d'Amiga Revue.

Yann Serra, dessinateur BD et auteur entre autres des dessins que vous voyez sur ces pages.

-DARGAUD-AMIGA REVUE-VITEPRO

T AMIGA

Une foule de prix récompensera les 3 meilleurs projets : un Amiga 600, trois collections complètes Altor, le superbe logiciel de dessin Aladdin 4D, des abonnements à Amiga Revue... Et appliquez-vous, Marc Bati s'engage à suivre les meilleurs projets et, qui sait, les aider dans leur quête d'un éditeur !

Amiga Revue se réserve le droit de modifier les modalités du concours ou de l'annuler, de modifier les prix annoncés ainsi que la composition du jury. Tout document envoyé ne sera pas retourné et pourra être publié dans le magazine lors de la parution des résultats du concours.

Nous remercions Commodore France, les éditions Dargaud, la société VitePro pour leur aimable collaboration. ■

LES PRIX

1er Prix	Un Amiga 600 offert par Commodore France
	Le logiciel Aladdin 4D offert par VitePro
	La collection complète Altor offerte par Dargaud
	Un abonnement d'un an à Amiga Revue
	3 logiciels de jeux
2ème Prix	La collection complète Altor offerte par Dargaud
	Un abonnement d'un an offert par Amiga Revue
	2 logiciels de jeux
3ème Prix	Le dernier album Altor offert par Dargaud
	Un abonnement de six mois à Amiga Revue
	1 logiciel de jeu

DEMOS P

Happy new year to everybody ! Un message à consonance européenne était de rigueur pour bien commencer cette année !! Les groupes vont-ils se souder pour faire des sections européennes ? Espérons-le !

Vanish : Monoxid

LSD : Grapevine

Vous l'avez déjà sûrement remarqué, l'Europe domine largement le phénomène "démos" et l'Amiga est sans conteste la machine préférée des coders. Lorsque vous lirez ces lignes, le meeting organisé par Crystal, Anarchy et Silents (sauf mauvaise surprise) aura déjà eu lieu au Danemark. Attendez-vous donc a du jamais vu pour le mois prochain. Avec peut-être le grand retour de Cryptoburner mais hélas sans Hodissey 2 d'Alcatraz.
Suite à des remarques désobligeantes, nous avons modifié notre façon de noter :
A : exceptionnel
B : très bon
C : bon
D : plaisant
E : bof....
F : censuré

FRANTIC : C64 Sound Disk, nostalgiques du C64 (ou du VIC20, C-128, C-128D etc.), vous vous devez de vous procurer ce sounddisk regroupant plus de 100 modules issus de l'ancêtre, rejouable avec l'utilitaire Domaine Public Sid.

SATANIC RITES N° 3 : aucune évolution depuis la seconde édition, les préférences sont toujours aussi agréables. On aurait aimer des articles plus généraux et moins orientés scène et commérage.

SUSPECT : Alternate Reality, réalisée par la section polonaise de ce groupe actif, cette trackmo se distingue des autres par une grande quantité d'effets s'enchaînant très rapidement. Les nouveaux effets sont une routine de zoom arrière (pixelisation) et un nouveau type de plasma (en 1 pixel). La partie finale est particulièrement réussie avec une routine calculant et affichant successivement des zooms sur des fractales (Mandelbrot, Julia et Mandelbrot bidouillée). La meilleure réalisation de ce groupe. Un petit défaut cependant, elle ne fonctionne pas sans Fast Ram.

LASER DANSE : Eddie's Return, une petite démonstration sans prétention qui est cependant très soignée malgré une musique de hard. Les égalizers sont particulièrement réussis.

ART WERX : First Demo, malgré une mauvaise programmation, cette démonstration a le mérite d'avoir des fontes et un module de très haut niveau. Pour les prochaines réalisations, le coder devra s'améliorer !

PROJECT A : Felix Don't You Want Me, une trackmo dans le style de la mythique Coma de Rebels (qui n'a jamais été égalée à mon goût). Digite vocale et cycling de couleurs sur images fractales sont les principaux points fort de la démonstration. Pour la savourer entièrement, visionnez-la dans le noir avec une chaîne Hi-Fi puissante.

INFECT : Helter Sketter II, sortie pour le "World Of Commodore" de Francfort (les 26, 27, 28 et 29 novembre derniers) a terminé troisième. peu d'effets nouveaux, la seule partie valable étant la dernière avec un poing arrivant vers vous en perspective ainsi que la gestion de l'interface utilisateur modules/scrollings.

AM FM N° 9 : Amiga Musician Freeware Magazine est de plus en plus reconnu et recherché ; en effet, ce magazine entièrement dédié aux musiciens a le mérite d'être le seul dans sa catégorie ! Cette édition teste aussi bien des réalisations professionnelles (Prince : Love Symbol, Peter Gabriel : US) que des réalisations du Domaine Public ainsi que certains logiciels comme Music-X. Cette édition insiste surtout sur le côté MIDI de l'Amiga.

MAGIC 12 : Stolen Data n° 12, le groupe danois, préparant sûrement une démonstration pour la CSL partie, s'est simplement contenté d'une petite intro originale pour la douzième édition, aucun changement au niveau du code, et les articles sont.... hélas trop banals (voir plus loin).

POUR LE VOIR

ANARCHY : Legalize It II, quasiment analogue à la première version sauf au niveau du graphisme nettement amélioré et aux modules évidemment. Les modules sont de style jazz et ont tous été réalisés par Nuke.

PROFECY : Numeric n° 3, voici donc la nouvelle version du sound-disk orienté Techno/Rave du groupe Angevin, elle comporte de superbes "credits" en 3D fil de fer avec retard. Les modules sont vraiment très cools (ainsi que les instruments...). Une démonstration qui ne sera pas sans suite car la création de Data-Disks est prévue, ce qui explique la nécessité de deux disquettes. Numeric n° 3 est le meilleur de la série et accompagnera facilement certains types de soirées.

ACIERON : FACE THE FIRST

Les nouveaux groupes pullulent ces temps-ci ! Cela commence très fort avec un starfield en 3D avec 4 300 étoiles, le plus dense jamais vu sur Amiga. La traditionnelle partie de Shade Bob a été améliorée avec des bobs surdimensionnés ainsi qu'avec des textures originales. Une partie pompée sur l'idée d'Azatoth avec un tunnel de points ("The Pipe") mais cette fois-ci, il se transforme ! La partie la plus originale est sans conteste les courbes de Lissajou en pseudo 3D avec une quantité de points inégalée. Le code est de Charon.

Programmation	: C
Graphisme	: C
Musique	: D
Design	: C

SANITY : WORLD OF COMMODORE RELEASE

Cette nouvelle trackmo de Sanity a terminé deuxième au fameux meeting professionnel allemand. Elle n'est pas sans rappeler Turmoil, car deux routines de celle-ci ont été reprises, le tunnel 3D (impressionnant et repris par aucun groupe), et la rotation en "temps réel" du logo en 4 bitplans. Les autres nouveaux effets sont : un scrolling sinusoïdal rythmé avec la musique, un zoom en rotation sur un texte en noir et blanc (réellement sublime !), des lombrics en pseudo 3D (des cercles avec masques), des surfaces tapis (Z=F(X,Y)) de points, des shade-bobs ayant des vitesses différentes, un tunnel de point en zoomant. L'effet le plus marquant est 3 simili-barres de copper tournant verticalement (comme Crionics l'a fait en premier) mais déformées horizontalement et le tout combiné avec une sphère oscillant dans l'axe de profondeur de l'écran, du bon boulot ! Enfin et surtout, le dernier module est tout simplement extraordinaire.

Programmation	: B
Graphisme	: C
Musique	: B
Design	: C

VANISH : MONOXID

Réalisée le 28 novembre 1992, cette trackmo s'adaptera sans problème à votre configuration hardware. La musique est dans le pure style MTV, donc géniale. Une publicité pour Commodore a même été glissée dans la démonstration avec un logo qui pourrait bien remplacer tous les kickstarts Commodore qui ne sont, il est vrai, pas très artistiques (à part celui du CDTV !). Vanish annonce aussi la sortie prochaine d'un slide-show ayant pour sujet les graphismes du génial Don Lowrence (dessinateur, entre autre, de l' Empire de Trigan et Storm) avec quelques images comme Pandarve issue de "Chronique de Pandarve". Les autres effets remarquables sont un plasma, de la 3D fil de fer avec traînée, surface cachée et objets animés incrustés sur les faces et enfin quatre cercles en 3D avec sources lumineuses (bien précalculées).

Programmation	: C
Graphisme	: C
Musique	: B
Design	: C

TRSI : WICKED SENSATION

Les démonstrations de TRSI sont de plus en plus rares mais toujours appréciées. La preuve en est, celle-ci a terminé première à Francfort. Elle commence par une animation du logo TRSI en 3D de synthèse, ensuite on a le droit à la traditionnelle sphère étoilée et au bob rebondissant sur un cube (excellemment simulé). Le dernier effet réussi est une compilation de trois boîtes évoluant en 3D avec une source lumineuse entraînant des ombres portées. Cette démonstration est cependant inférieure au niveau technique à celle de Sanity, TRSI a dû profiter de sa réputation, dommage...

Programmation	: C
Graphisme	: B
Musique	: D
Design	: C

LSD : GRAPEVINE N° 13

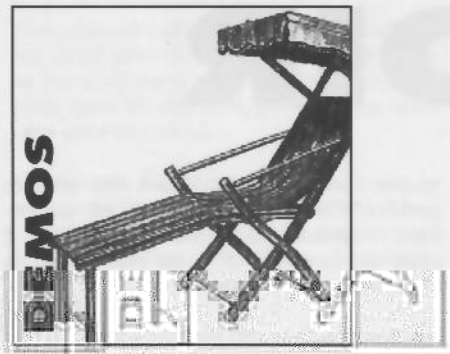
Chose peu courante, nous finirons par un Disk-Mag. Bon, vous l'avouerez, la plupart des magazines sur disquettes sont banals et ne nous apprennent quasiment rien si ce n'est au niveau des rumeurs des charts et des contacts par les petites annonces. Et bien ce numéro annonce j'espère, un changement durable, Grapevine n° 13 ne contient pas moins de 391 piges. Les sujets sont tellements divers que vous en trouverez sûrement un à votre goût. Voici quelques exemples de

Acieron : Face the First

rubriques : code, catch, foot, cyberpunk, interviews (Fred Fish, Cyl De Synclair), comics, games, télécommunication, A1200, A4000, jeux de rôle, poésie, hardware, Amstrad DD VHS (désolé pour le gros mot), Kodak photo, CD. Enfin, l'intérêt principal est que l'on sent que le magazine n'a pas été rempli ! Le seul défaut que certains trouveront (en tout cas pas moi) est que le magazine est entièrement rédigé en anglais. ■

Programmation	: C
Graphisme	: C
Musique	: C
Design	: C
Articles	: B

Antoine Mussard



DEMOS ET DES RUMEURS

Comme à notre habitude, nous retrouvons notre intérêt intégral et non moins sacré rubrique "News et rumeurs". Mais, il faut bien bien le dire, de plus en plus de demos heureusement. Alors, s'agit-il de redire...

Five. (New rapportée par FLJ).

- Shean/STLS s'est fait saisir par les huissiers dans chanvre.

Cybernetics va sortir un nouveau numéro Amiga 1200 à 1,00.

Mega Meeting chez Shean/STLS le vendredi 18 décembre. Présents : Spy, Slumber, FLC, Tharatos/PWC, Mixx, Bulle/PWC, Isaake/ASH, ...

Butterfly sortira Track pour le Xmas.

Le groupe Flash assistera à la Xmas pour une soirée le 26 décembre.

Grave sortira vite d'Mixx.

MC sortira Mag.

Sonic interrompre pour vos bien une démo à de nos nouvelles de Glenz.

Serdaigle/Pure Mental/Cyber Kremers casse son Amiga.

PWC présente la Alpha Omega La ... Aste ...

Flexxo a l'esprit vent sur disque ...

Voici maintenant une petite interview de Monsieur Mixx qui nous a bien voulu à répondre à nos news et rumeurs.

Amiga Revue : Depuis combien de temps travailles-tu sur Amiga ?

Mixx : cela fait bientôt trois ans.

AR : quels sont les différents groupes auxquels tu as participé pendant ces trois années ?

Mixx : Blackstone, Digital Underground, Pulsar, Delight (deux ans) et maintenant je suis indépendant.

AR : pourrais-tu te présenter ?

Mixx : Mixx, 18 ans. Suppose le sur ne le 28 novembre. Mon équipement se compose d'un Amiga 500 ... feu extrême, une imprimante Citizen ... d'un PC 486 DX 33 ... Hamicon, une combo ... un CD-ROM ... dompte bientôt passer sur ...

AR : que fais-tu dans la vie ?

Mixx : plusieurs petits boulots, dernièrement j'ai travaillé chez France Télécom (bonjour à Pyb au passage) ... vais tomber un concert ... janvier.

AR : quelles sont tes ambitions futures ?

Mixx : j'aimerais former un groupe sur PC, monter une BBS sur Paris avec les dernières DR Amiga et PC.

AR : que fais-tu ces jours-ci ?

Mixx : le boulot, du bure, fumer, ... coucher à 4 heures du mat', stepper ... la RATP, lire du Dr Hurtelion, le ... Prisonnier, ... et bien entendu ... Voisine.

AR : et à l'Inverse ?

Mixx : Mod/Amiga, Belles Boîtes ... chaque ... la RATP, les ... les lecteurs Amiga, les fois ... les ... et bruxelles, ... game boy.

AR : quelle fut pour toi la meilleure party ?

Mixx : la Xmas a un goût ... pour l'ambiance malgré une salle ... organisation.

AR : et la plus mauvaise ?

Mixx : la NYC 92 ...

AR : des Mecs à ... passer ?

Mixx : Monce, ... des délibanises ... Djemo, David, Cédric, Solo, ... Les Spitz, Walt, Dr Frankest, ... Rave, Zeng, Zylasmithi, Sligh, ... Gremlins, quand ... Pnu, ... Sheanne, Cam, Alos, Quasz, Darm, ... Bouper, Fever, Metal, Sam, Antony, ... Vicious, Meta, France Télécom, ... D'e, R'kolos, Commodore ... computer.

AR : et bien nous vous remercions pour cette courte entrevue. Bye bye !

Daniel Dmitijevic et Dunique Padonou

Comme à notre habitude, nous retrouvons notre intérêt intégral et non moins sacré rubrique "News et rumeurs". Mais, il faut bien bien le dire, de plus en plus de demos heureusement. Alors, s'agit-il de redire...

Daze/Illusion va sortir un nouvel de son groupe durant ... rapportée par Monsieur Mixx.

Mister Mix et Rave vont ... un groupe sur ... avec quelques ... personnes issues de l'Amiga.

PWC ...

Trig va sortir une nouvelle démo ... des profondeurs océanes.

Thanatos/PWC a ... premier en graphisme à la party organisée par ... en Allemagne en hiver et ...

Le groupe Flash sortira une nouvelle démo ... extermination ... après une idée de signet/Glenz/Plasma Vector. Possède-t-il ...

Anarchy va sortir un superbe ... disque pour la XRS.

Classe de la party de Cologne ... TRSI/Santix/Vanity.

The Seventh Son ... RS ... classée dans les ...

... va peut-être sortir un disque avec le groupe ... à cause ...

LES COMPILS D'AMIGA REVUE

Indispensable a tous les utilisateurs d'Amiga classé par thème : Image 3D, Image 2D, Bureautique Vidéo et Musique. Les compilations d'Amiga Revue regroupent toutes les rubriques : Dossier, Exercice pratique, Test, présentation de logiciel etc. du N° 1 au N° 40 d'Amiga Revue. Présentées en reliure spirale, les reproductions sont classées par rubriques : les logiciels, les articles de fonds, les exercices pratiques etc. Un index clair vous permet de retrouver immédiatement le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.

COMPIL N° 1 IMAGE 3D

LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D

Images : Amiga/VGA la synthèse	AR 21
De la 3D aux stations graphiques	AR 10
Par ici la sortie	AR 30
Arexx sur image	AR 32
La synthèse	AR 33
Le poids des Mo, le choc des photons	AR 31
Un prête pour un rendu : introduction	AR 33
jusqu'a...	
Un prête pour un rendu : chapitre fin	AR 40

EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION

Tirez la chasse	AR 31
Amiga 2000 : l'odysse de l'espace	AR 32
Garçon !	AR 33
Le grand bleu	AR 34
Tournez manège	AR 35
La petite reine	AR 36
La montre aux trousse	AR 37
Le grand large	AR 38
Le faucheur de marguerites	AR 39
Ma cabane au canada	AR 40

LES LOGICIELS 3D

3ème dimension sur Amiga	AR 11
Sculpt Animate 3D	AR 05
Sculpt Animate 4D	AR 11
Brush 4D	AR 28
L'environnement Sculpt se porte bien	AR 32
Niouzes 3D	AR 32
Visite en avant première	AR 28
DKB Trace : la perle du dompub	AR 30
Les mondes virtuels de Vista	AR 28
Videoscape 2.0	AR 07
CAO 3D	AR 02
Design 3D	AR 10
Modeler 3D	AR 13
Volumm 4D	AR 25
3D Professional	AR 27
3D Professional 2.0	AR 33
Real 3D	AR 33
3D Tools : Prise, main	AR 34
3D Construction	AR 36

EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION

Ca me fait tournez la terre : chapitre 1	AR 32
jusqu'a...	
Ca me fait tournez la terre : chapitre 5	AR 38
N'oublier pas Animation Station	AR 34

COMPIL N° 2 IMAGE 2D

LES LOGICIELS 2D

Deluxe paint II	AR 01
Deluxe paint : le must	AR 03
Deluxe paint III	AR 12
Deluxe paint IV	AR 38
Deluxe paint IV : la couleur.	AR 39
Photon paint	AR 04
Digipaint	AR 06
Digipaint 3	AR 15
Photon paint 2.0	AR 15
Spectracolor Ham-e	AR 40

L'ANIMATION 2D

Deluxe vidéo	AR 01
Deluxe vidéo III	AR 21
The director	AR 07
Amiganime	AR 07
Animagic	AR 14
Elan performer 2.0	AR 30

LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES

Imaglink	AR 22
Mixator	AR 24
Adpro	AR 36
Digi-view 4.0	AR 23
Vidi amiga	AR 24
La numérisation	AR 40
Ham-e	AR 37

EXERCICES PRATIQUES 2D

Devoirs de rentrée	AR 26
Créer notre logo	AR 31
Waouh ! la pin-up	AR 38
C'est la fête !	AR 39
De la 3D en 2D	AR 40

LES LOGICIELS PROFESSIONELS

Aegis draw 2000	AR 09
Professional Draw	AR 12
Ultradesign	AR 30
Designworks	AR 40

COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE

IPROFESSIONAL PAGE

La pao en couleur	AR 05
La mise en page	AR 27
Realisation d'une page	AR 28
Tableauter avec propage	AR 29
La quadrichromie	AR 30
Les sorties postscript	AR 31

MAXIPLAN

Le tableur qui execel	AR 22
Le calcul d'un emprunt	AR 31
Mis en graph	AR 33
La base de donnees N°1	AR 33
La base de donnees N°2	AR 34
Les macros au menu	AR 35
Programmer les macros	AR 36

LA TYPOGRAPHIE

La typographie de A à Z N°1	AR 27
La typographie de A à Z N°2	AR 28
La typographie de A à Z N°3	AR 29

SUPERBASE

Superbase professional	AR 05
Superbase pro III	AR 13
Les supe-bases de donnees	AR 36
Superbase sur disque dur	AR 37
Superbase suite et fin	AR 38

PUBLISHING PARTNER MASTER

Pagestream V 1.5	AR 12
PPM : Demo minute	AR 30
PPM : Creez notre logo	AR 31
PPM 2.1 : L'âge de raison	AR 38

BUDGET

Personnal finance manager	AR 31
Homanager	AR 39

LE STRAITEMENTS DE TEXTES

Prowrite	AR 03
Wordperfect	AR 04
Excellence	AR 10
Kingwords 2.0	AR 14
Wordworth	AR 36
Pagesetter II	AR 39

COMPIL N° 4 VIDEO

LES DOSSIERS DE LA VIDÉO

Imagination	AR 02
Amiga vidéo premier !	
Cinéastes, vidéastes	AR 08
Vau ou la vidéo	
Assistée par ordinateur	AR 39
Un amiga et un	
Magétoscope Est-ce	
Suffisant pour cartooner ?	AR 40

LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO

Vidéo générc master	AR 12
Vidéo et débats	AR 16
L'incrustation	AR 19
Table de	
Montage vidéopilot V3i	AR 19
Ca acrtoon : le montage	AR 30
Time code et infrarouge	AR 31
Ca cartoon :	
That's old folks	AR 31
Vidéo master : le maitre !	AR 32
Scala, il est terrible !	AR 37
Le ta ndem infernal	AR 37

COMPIL N° 5 MUSIQUE

DOSSIER MUSIQUE

Son amiga : le big bang	AR 03
Sound FX V 1.3 1988 Linel	AR 08
Sound FX V 1.3 :	
L'art et la manière	AR 09
Aegis audiomaster	AR 10
Le soundtracker 2.4	AR 23
Musique : le sampling	AR 33
Home sweet home	AR 35
Bars and pipes	AR 36
L'éducation musicale	AR 36
Les démon de midi	AR 36
Le son c'est bon	AR 37
La musique en herbe	AR 39
La même longueur d'onde	AR 39

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Et midi transport	AR 26
Pro 24 sur amiga	AR 27
Sound tracker	AR 31
Music-master	AR 32
Le maitre de musique	AR 37
Protracker 1.1 B	AR 38
Les éditeurs de sons	AR 38

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Les composeurs musicaux	AR 02
Tirbo drummer	AR 02
Musiquons sans remords	AR 12
Studio 24	AR 13
Real time sound processor	AR 17
Musique, musique !	AR 22
Perfect sound 3.0	AR 25
Master tracks pro	

BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE Service VPC 16, Quai J- B Clément 94140 ALFORTVILLE

Je désire recevoir le(s) Compil(s) d'AMIGA REVUE : je prévois 3 à 4 semaines de délais de livraison

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

COMPIL N° 1 ☐	Image 3D -	180 Pages	Prix : 250F	X.....Expl
COMPIL N° 2 ☐	Image 2D -	110 Pages	Prix : 150F	X.....Expl
COMPIL N° 3 ☐	Bureautique	80 Pages	Prix : 150F	X.....Expl
COMPIL N° 4 ☐	Vidéo	60 Pages	Prix : 150F	X.....Expl
COMPIL N° 5 ☐	Musique	80 Pages	Prix : 150F	X.....Expl

Cochez le(s) numéro(s) commandés

Frais d'envoi forfaitaire France 25 F.*
*Gratuit si commande avant le 30 juin
****sauf DOM TOM, Etranger.**
Frais d'envoi DOM TOM etranger 45F.

Ci-joint un chèque de ..... F libellé à l'ordre de Commodore Revue pour les envois en France.
Mandat international de paiement pour les envois à l'étranger

Pour mieux vous informer au sujet de l'actualité ludique, Amiga Revue vous offre désormais quatre pages de news mensuelles, quatre pages pour tout savoir, quatre pages pour mieux prévoir.

BC KID

Hudson

BC Kid, à confondre avec PC Kid (l'équivalent de Mario ou de Sonic dédié à la console Nec PC engine) arrive en culotte courte sur Amiga. Le héros de ce jeu d'arcade est un bambin préhistorique. Afin de se faire une place dans un monde sans merci, il doit livrer un farouche combat contre la faune et les éléments naturels. Pour ce faire, les hommes des cavernes forment dès leur plus jeune âge leurs enfants à donner de redoutables "coup-de-boules" pour anéantir les difficultés. Cette technique de combat assez particulière confère au jeu un cachet assez percutant ! La réalisation quant à elle, répond parfaitement à la sacro-sainte perfection japonaise.

WWF European Rampage

WWF EUROPEAN RAMPAGE

Ocean

Les amateurs de catch vont être aux anges avec ce jeu composé par Ocean. Il donne la réplique au vieux WWF. Vous pouvez désormais lutter à deux équipiers sur le ring pour des combats contre les plus méchants duos du circuit. C'est pas vraiment intelligent, mais le jeu devrait être terriblement efficace. A quand le combat de Monsieur Propre contre le Canard WC ?

THE DREAM TEAM

Ocean

En cette fin d'année, les éditeurs s'en donnent à coeur joie pour proposer des compilations attirantes. C'est le cas d'Ocean qui, dans une même boîte, a réuni les impétueux Simpson, Arnold Swarzenegger et sa panoplie de Terminator 2 et WWF et sa plétore de catcheurs.

Autant le dire, ce beau monde doit se sentir assez à l'étroit dans l'emballage. Même si ces quelques titres ne sont pas des logiciels inoubliables, des griffes aussi prestigieuses devraient faire la joie de certains portefeuilles.

The Dream Team

BEHOLDER 3

SSI

L'incroyable jeu de rôle qui est parvenu à détrôner l'indétrônable Dungeon Master (FTL) accouche d'une nouvelle quête. Le logiciel est annoncé pour le premier trimestre 93 sur PC, soit une version Amiga aux environs du mois de juillet. Notez également que le jeu devrait sortir en langue française.

FNAC MICRO

Après la Fnac Musique de l'Opéra Bastille, la célèbre maison a ouvert les portes d'un magasin spécialisé dans la micro sur le boulevard Saint-Germain, au numéro 71 pour être exact.

Cet espace qui propose à ses clients tout ce qu'il n'est pas sûr de trouver ailleurs risque fort de devenir le point de rendez-vous de tous les passionnés. Entre micro et informatique professionnelle, consoles et consommables, librairie et outils issus de nouvelles technologies, les responsables de la Fnac ont jugé indispensable d'offir des animations quotidiennes.

C'est pour tous une occasion unique de rencontrer des auteurs de logiciels, des éditeurs, de nouveaux matériels sans oublier des journalistes de la presse spécialisée.

STREET FIGHTER 2

Capcom

Street Fighter 2 pose de sérieux problèmes aux frères Mario. La console Super Nintendo serait-elle en passe de changer de mascotte ? Imaginez maintenant que ce produit arrive sur Amiga. Imaginez également que cette conversion soit assez superbe. Nous vous laissons imaginer la suite. Street Fighter 2 est normalement disponible à l'heure où vous lisez ces quelques lignes.

SPACE CRUSADE GAME DISK

Gremlin Graphics

A l'image de la version de table, le logiciel Space Crusade présente sa première disquette d'extension. Amateurs de sensations fortes, préparez-vous à vivre des heures de gloire dans de nouveaux dédales de couloirs infestés par des Aliens.

ALIEN BREED 92'

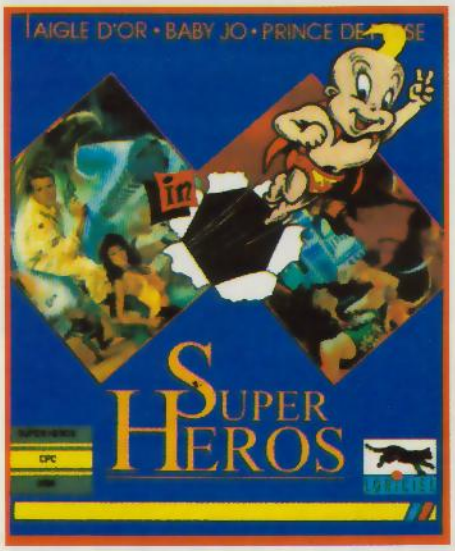
Team 17

Pour rester en compagnie de nos amis les Aliens, la société Team 17 nous présente une nouvelle version d'Alien Breed.
Cette aventure baptisée Speciale Edition 92 est vendue à un prix budget. Pour justifier son titre, les auteurs ont totalement repensé et redessiné le monde exploré dans le jeu original. Le logiciel gagne principalement en jouabilité et un niveau de jeu moins élévé. Un cadeau indispensable !

SUPER HEROS

Loriciel

Loriciel se lance à son tour dans la ronde des compilations. Au programme, nous retrouvons le redoutable Prince de Perse et le craquant Baby Jo. Le troisième laron se nomme l'Aigle d'Or 2 que nous laisserons au second plan. En ce qui concerne les deux premiers, ils justifient à eux seuls l'achat de la compilation.



Super Heros

TRANSARTICA

Silmarils

Transartica s'inscrit dans la lignée tracée par le jeu de stratégie Storm Master. Son scénario, lui, repose sur la saga de La Compagnie des Glaces avec son monde glaciaire sur lequel les civilisations se déplacent à bord de trains gigantesques. Le joueur devra s'occuper de sa machine, gérer ses ressources charbonnières, lutter contre des pirates ou des loups tout en avançant dans une gigantesque aventure qui permettra de redonner un peu de chaleur à notre bonne vieille Terre.

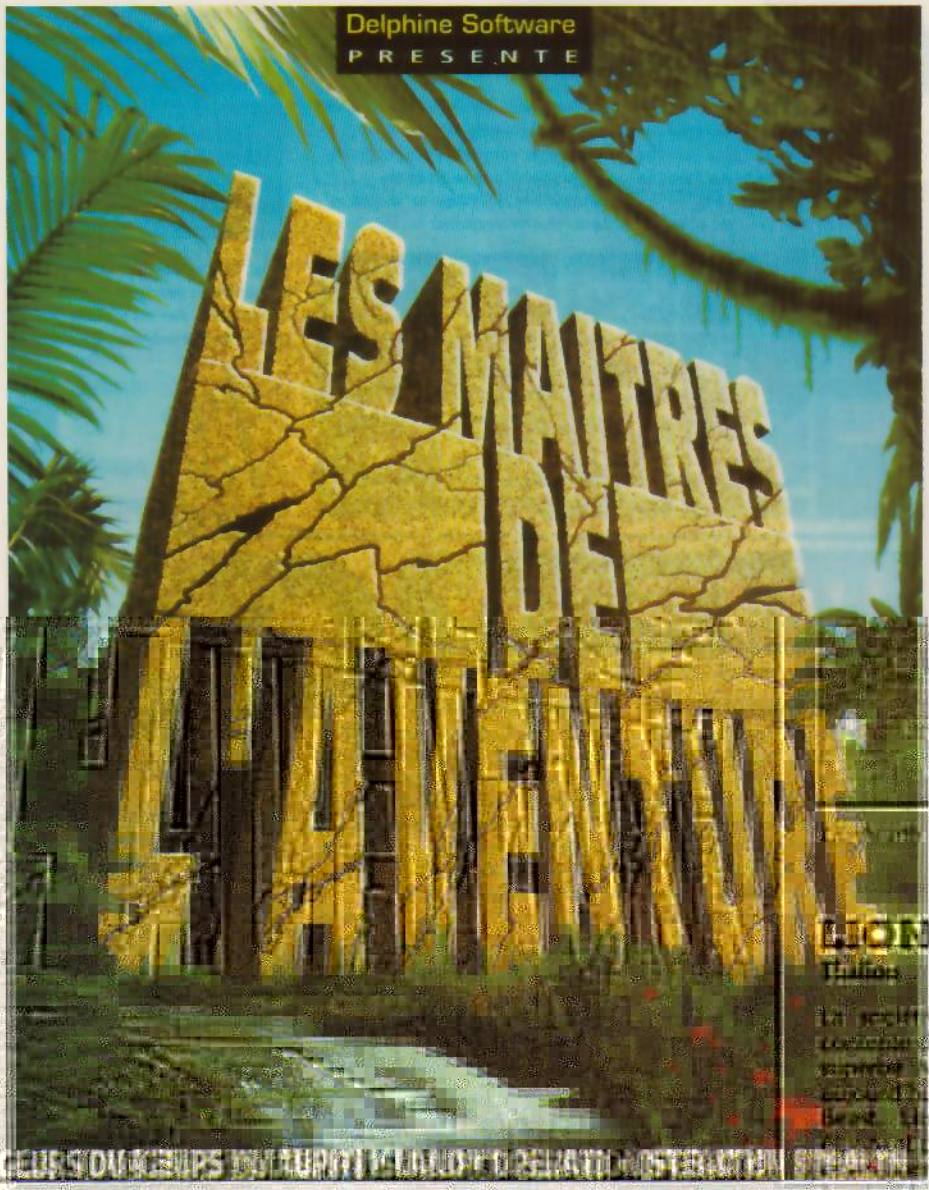
VROOM/GREAT COURTS 2

Ubi Soft

Vroom Great Courts 2

Comme à son habitude, Ubi Soft nous livre une compilation choc. D'un côté, Vroom fait vibrer nos moniteurs sous le feu craché par ses cylindres et de l'autre, Great Court 2 nettoie les écrans pour donner une plus grande liberté à ses petites balles de tennis.

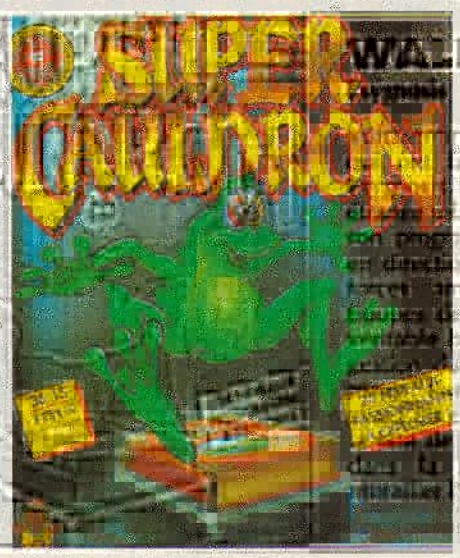
Transartica



LES MAÎTRES DE L'AVENTURE

Delphine

L'éditeur suivant s'est lancé sur la piste des compilations est Delphine. Encore une fois la maison éditrice Lankhor est à l'honneur avec Mission Island. Avec cette mission nous trouvons les voyageurs du temps et l'opération Stealth. Ces trois produits regroupés peuvent être considérés comme une pièce d'anthologie témoignant du premier coup de semonce tiré par les Français en direction des sociétés américaines. Sinon d'autres tentatives ont vu le jour avec des produits comme Croisière pour un cadavre, Eternam mais surtout Alone in the Dark. Le drapeau français semble flotter au-dessus de la laquette portée par l'Oncle Sam.



Super Cauldron

SUPER CAULDRON

Titus

Ce logiciel constitue le troisième volet de l'illustre Cauldron (Palace Software). Dans cette aventure, le héros incarne une jeune sorcière. En passant par bien des déboires pour concocter ses potions, la jeune fille devra affronter de nombreux univers hostiles. Super Cauldron reste un logiciel plein de fraîcheur.

Lionheart

LIONHEARTH

Titus

La société italienne se porte bien. Non contente de concurrencer la chronique avec le superbe Nio Second Prize, elle se lance aujourd'hui sur les pas de Shadow of the Beast. Lionheart est un jeu d'arcade dominé par la qualité de ses graphismes et ses bonnes animations. Reste à savoir si la jouabilité sera à la hauteur.

WALKER

Psygnosis

Voici enfin un jeu fidèle aux œuvres qui ont fait la renommée de l'éditeur Psygnosis. Il se joue d'une telle pas d'un étrange robot bipède. Sa mission ou plutôt son programme lui ordonne de marcher en direction des ouvrages investis par des forces armées, chars, hélicoptères et troupes de fantassins. Le missile est un véritable bain de sang. Fait original, la gestion du robot doit s'opérer avec deux mains. Une image des pas du robot en avant ou en arrière et l'autre commande à la tête de ce dernier pour le positionner dans la position qui lui permet de mitrailler l'adversaire.

KGB

Pinball fantasy

KGB

Cryo/Virgin

Le jeu d'aventure KGB vous permet d'explorer les vestiges obscurs d'une Union Soviétique peu "commune". Développée par la fabuleuse équipe de Cryo, KGB brille avant tout par un scénario en béton. Comme le reste de la réalisation n'est pas à la traîne, le régime écarlate risque de nous en faire voir de toutes les couleurs.

PINBALL FANTAISIES

21 St Century

Le seul véritable, et j'insiste sur le mot véritable, simulateur de billard à tourner sur nos beaux Amiga gagne aujourd'hui un galon de plus avec ce nouvel épisode. Il présente tout simplement de nouvelles tables, mais que ces tables sont belles !

BEST OF THE BEST

Loriciel

Ce jeu de sport est une version "de luxe" de Panza Kick Boxing. Les boxeurs y trouveront de nouveaux enchaînements, de nouveaux adversaires mais surtout des combats livrés dans la rue, dans ces endroits où tous les coups sont permis. ■

Best of the Best

BILL'S TOMATO GAME

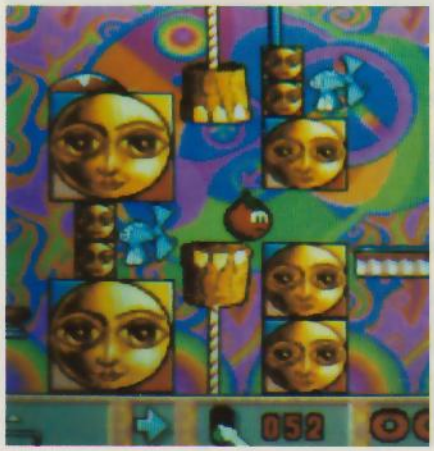
Lorsque vous apprendrez que le retard accusé par Lemmings 2 est le fait de Bill's Tomato Game, vous aurez de quoi maudire cet agrume rondouillard. Mais avant de lancer la première (tomate), jetez plutôt un regard sur ce test.

Ce jeu était déjà dans les cartons de l'éditeur Psygnosis depuis plus d'un an. Au risque de voir les tomates perdre de leur saveur, les responsables de la société ont préféré les garder de côté, histoire d'attendre que les vagues de Puzzle Games de l'an passé se brisent. Lemmings 2, pour sa part n'attend aucune publicité ou fête particulière pour se vendre comme des "petits nains". Aujourd'hui, plus un éditeur ne risque ses finances à se lancer dans le Puzzle Game. C'est l'occasion que Psygnosis attendait, et au diable les Lemmings, tout devait être fait pour que Bill's Tomato soit prêt pour Noël.

Mais rassurez-vous, nous ne perdons rien au change. Bill's Tomato Game est un jeu de réflexion absolument renversant. Il s'inspire sommairement de l'ancien "Bubble Ghost" (Ere Informatique) avec un objet qu'il faut guider vers une sortie en agissant sur les éléments contenus dans le décor. Ici, l'objet est remplacé par une tomate. Comme vous le savez, une tomate ne possède aucune faculté qui lui permette de se déplacer toute seule. Que peut donc faire le héros (une tomate !?) pour rejoindre sa dulcinée tombée d'un camion à plusieurs lieux de là ? C'est ici que le joueur intervient. Pour ce faire, il dispose d'une quantité limitée, variable selon les niveaux, de gadgets qui pourront donner des ailes à ce héros. Le joueur positionne des ventilateurs ou des tremplins puis lance la tomate dans les airs. Dans le meilleur des cas, le héros rejoint la sortie, sinon il vient s'écraser contre un mur ou finit dans la gueule d'un monstre. Après chaque tentative, vous pouvez redisposer les différents éléments afin d'obtenir un résultat plus concluant. Simple en apparence, le jeu demande en fait une bonne dose de matière grise et de nombreuses tentatives pour percer l'une des combinaisons qui permet de guider la tomate vers la sortie. Pour sa part, la réalisation tient largement la route. Les graphismes sont féériques, les mimiques de la tomate très évocatrices, sans négliger les musiques qui jouent parfaitement la carte du délire harmonique.

Alors, regrettez-vous toujours de ne pas découvrir Lemmings 2 ? Nous ne pouvons que conseiller aux éléments sceptiques de s'adonner, ne serait-ce que quelques minutes, à ce logiciel. Ce temps, si court soit-il, devrait suffire à vous convaincre. Bill's Tomato Game, c'est de la dynamite ! ■

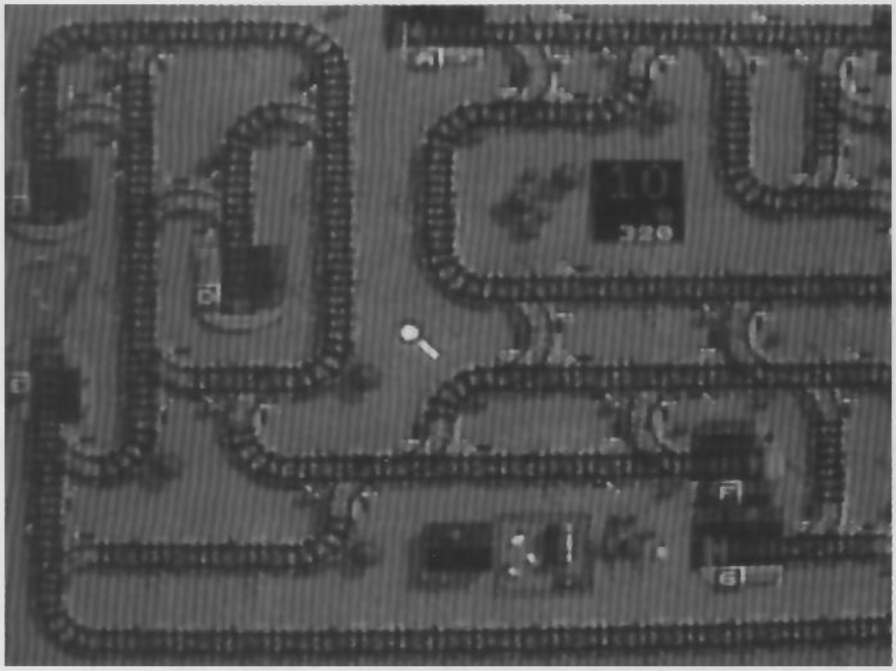
Christian Roux



TESTS

FLASHBACK

Flashback donne la réplique au fabuleux Another World d'Eric Chahi. Il s'agit cette fois de sortir le héros d'une situation assez délicate. Ce dernier vient en effet de se réveiller sous un curieux paysage, une jungle luxuriante infestée par des robots qui semblent prêts à tout pour éliminer les curieux. Peu à peu, le héros retrouve la mémoire et comprend qu'il n'est pas là par hasard. Encore faudra-t-il en sortir. Développée dans les locaux de la société Delphine, ce nouveau jeu d'action aux animations hyper-réalistes est un petit bijou. Tous les mouvements du personnage sont reproduits avec un réel souci du détail. Côté aventure, l'action se rapproche vraiment de l'inclassable Prince de Perse. Le joueur doit trouver son chemin dans un dédale de plates-formes en sautant, en escaladant des niveaux ou en se suspendant dans le vide pour gagner les étages inférieurs. Même si Flashback n'a pas le mérite de l'originalité, il possède au moins celui de ne pas nous avoir proposé un produit tout particulièrement soigné.



Locomotion

LOCOMOTION

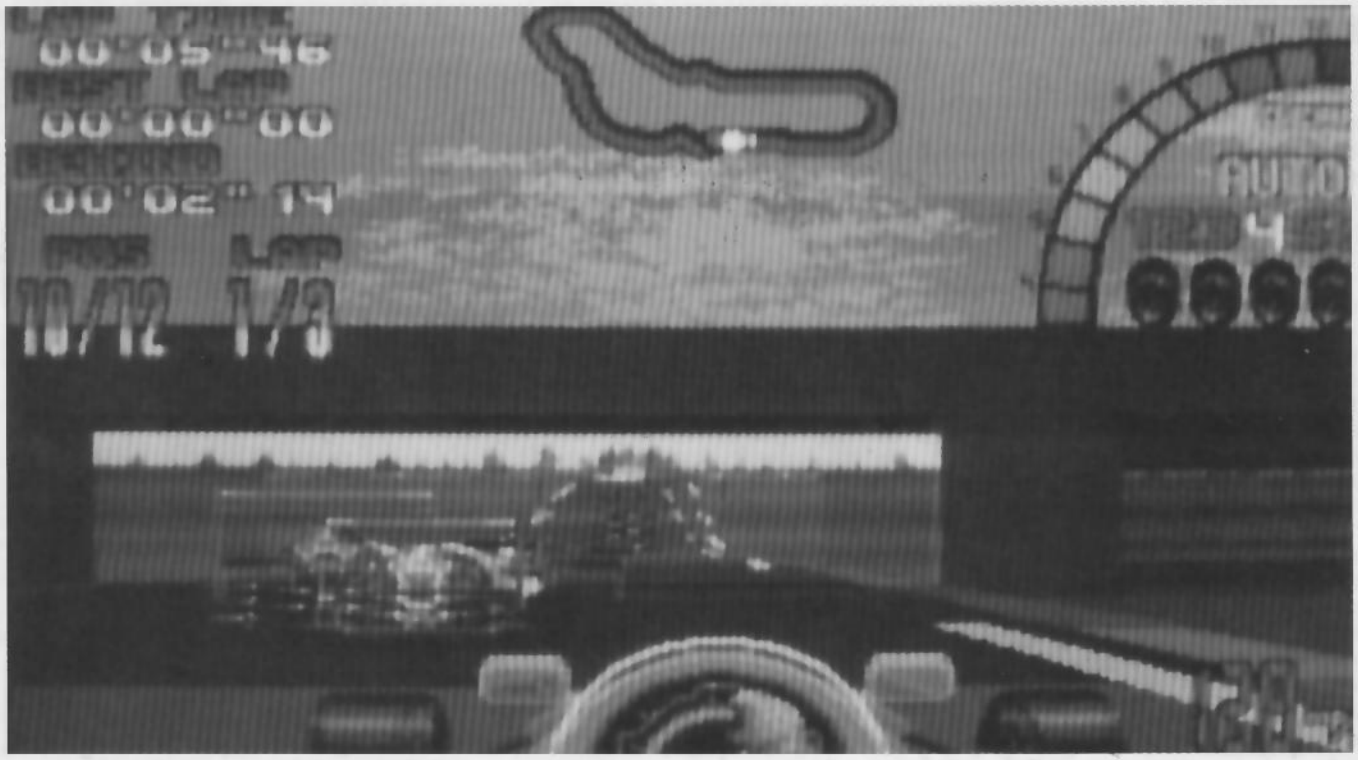
Le principe de ce logiciel remonte aux origines de la micro. D'un côté, nous trouvons un réseau de chemin de fer assez complexe et de l'autre des locomotives endiablées qui veulent rejoindre des stations. Au début, l'écran n'affiche qu'une seule de ces machines. La mission est claire : il faut agir sur des aiguillages pour l'aider à rejoindre son objectif. Par la suite, le jeu s'emballe. De nombreuses locomotives entrent dans la ronde infernale. Attention, la moindre erreur se solde par une catastrophe en bonne et due forme. Pour gagner il suffit de convoyer un certain quota de trains. Au fil des parties, le jeu devient assez prenant. En revanche, le scénario manque de richesse. Des cases bonus, des portions de voies accélératrices ou en tunnel auraient donné une toute autre dimension au logiciel. Les graphismes auraient également conférés un autre visage au produit en étant plus fins et plus colorés. Il ne faut pourtant pas être médisant, Locomotion garde, malgré ses quelques défauts, un grand intérêt de jeu.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Après avoir exploré les dessous des Lotus sous toutes les coutures, la société Gremlin se penche sur les circuits de Formule 1 avec Nigel Mansell et son bolide signé Williams. Sur la piste, le logiciel ne parvient pas à égaler les performances de Vroom. Le pilote se sent vraiment à l'étroit sur une route qui semble taillée pour les deux roues. Les bruitages ne sont pas vraiment à la hauteur. La dernière remarque est pour l'absence du mode de course à deux joueurs pourtant si bien exploité dans la série des Lotus. En revanche, le logiciel offre certains atouts comme la possibilité de vivre un championnat complet ou le mode "training" avec une ligne de conduite tracée sur la route afin d'indiquer les meilleures trajectoires. En guise de conclusion nous devons avouer que le jeu nous a laissés sur notre faim, d'autant que le plat nous est offert par un grand nom des jeux de course automobile. N'est pas Gremlin qui veut ! La preuve, même Gremlin a du mal à détrôner Gremlin.

THE HUMANS

The humans, développé par la société Mirage, est le premier logiciel qui puisse espérer relever le défi lancé par Lemmings. En début de partie le joueur prend en charge une famille d'hommes (je n'ai pas vu la moindre trace de femme). Il doit aider ces derniers à rejoindre la sortie. Seulement pour accomplir cet objectif, les humains doivent découvrir certaines astuces ou utiliser des objets. Peu à peu, il gagneront en connaissance et parviendront au stade de la société civilisée. Contrairement à Lemmings, les personnages à l'écran sont sous l'entier contrôle du joueur. Le premier niveau propose, par exemple, un monde où trois hommes doivent constituer une pyramide afin que le quatrième monte sur leurs épaules pour gagner la sortie. Par la suite, cela se complique. Il faut notamment utiliser une lance pour sauter par dessus des crevasses ou pour tuer des monstres. Seulement vous ne possédez parfois qu'une seule lance et la moindre erreur est significative à moins que l'arme ne finisse par embrocher l'un des vôtres. Comme vous pouvez le voir, le jeu est riche. Même si l'action est parfois assez lente et répétitive, The Humans vous fera passer de bons moments. ■



L'AMIGA, TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA.

MAD 42, rue Lamartine. 75009 PARIS. Tél.: 48 78 11 65 M° :NOTRE DAME DE LORETTE - CADET

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

INFOGRAPHIE

SCANER ES300C	NC	TRUEPAINT	990
MEDIA STATION	1690	DPAINT IV	890
PAINTJET COULEUR	9590	PRO DRAW 2.0	1190
DG 40	1620	3D TOOLS	690
F. FIXER + Multisync	5990	3 D PROFESSIONAL 2.0	3900
MONITEUR A 1084S	2500	VISTA PRO 2	950
GVP COMBO 340 4Mo RAM	7990	ART DEPART PRO 2	1690
GVP COMBO 350 4 Mo RAM	12990	INTERCHANGE	420
ZEUS 33 Mhz 4Mo SCSI	18700	CGFONTS	1390
MERCURY 040-3000	14500	KARAFONTS	590
GVP F40	12990	MASTERPIECE FONTS	1790

P.A.O.

EXCELLENCE Fr 3.0	1290	CLIP ARTS	595
PPAGE 3.0 Pdraw 3.0 US	1990	PAGE SETTER II	690
GOLDDiskTYPE	590	VIDEO FONTS	690

A600 -20 unité centrale et disque dur 20 Mo	3990F
CDTV avec telecommande infra-rouge	2990F
AMIGA 1200 Disque Dur 60 Mo	5950F
AMIGA 1200 Disque Dur 80 Mo	6540F
AMIGA 1200	**3790F**

Equipé 68ECO20 à 14 Mhz et 2Mo Ram. Système 3.0 avec Workbench francisé. Emplacement pour disque dur IDE. AA chips permettant l'accès au HAM8. Accès 32 bits à la mémoire système et à la mémoire vidéo. Tous les modes en 256 couleurs parmi 16.7 millions

Extension 16 bits 2 Mo A1200	1490 F
Extension 16 bits 4 Mo A1200	2190 F
Disque dur 80 Mo A1200 - Installé	2850 F

VIDEO

MSP800	17200	PRO TITLER	990
GST GOLD SPF (Y-C)	5680	WIPE MASTER	790
GST GOLD AS ecamF	4590	BROADCAST TITLER 2 Fr	1990
GST GOLD PRO (Y-C)	7600	BROADCAST TITLER 2 SHR	2990
GST 40	2340	FONT PACK 1 & 2	890
DIGIGOLD PRO	3030	IMAGE MASTER	1800
VIDEO PILOT V 330	9950	VIDEO DIRECTOR	1490
G-LOCK GVP	3990	SCALA Vidéo Titler	690
MT PRO	4480	SCALA Vidéo Studio	1990
OPAL VISION	7690	DPAINT IV	890
DCTV	3990	MEDIA STATION	1690
DCTV RVB	5990	CALLIGARI 2	2990
RAMBRANDT 24BITS	NC	IMAGINE 2	2790
GVP VISION 24	19000	SUMMAGRAPHICS TABLETTE	5680

AMIGA 4000 - 25Mhz-120Mo
18900 F TTC
AMIGA 3000 TOWER / 25 Mhz / 100 Mo
30500 F TTC
AMIGA2000 /KICKSTART2.04
5790 F TTC
CARTE 68040 POUR A2000
+ Image Master
19500 F TTC
GOLDEN GATE VORTEX 386 SX25
3990 F

AMIGA 4000 / 25 Mhz / 50 Mo
17500 F TTC

Extension 2 Mo A600/A1200	1490
Extension 1 Mo Chip pour A600	690
HCD + GVP QUANTUM ELS 42	3290
MEGACHIP AVEC AGNUS	1990
MULTISTART	550
AMIGA 600	**1990**

MUSIQUE

MIDI GOLD INSIDER	990	Home Music Kit	690
MIDI CONNECTOR	525	X-OR (Editeur Synthés)	2650
BARS&PIPES Français	1850	MIDI/SMPTE PHANTOM	2700
BARS&PIPES Pro	3200	DSS GVP	890
Modules BARS&PIPES	435	SUPER JAM	1210
Deluxe Music Cons. Set	1090	*CARTES DE DIGITALISATION :*	
EXPANDER SAM XR	2190	SUNRIZE AD/10-12 Bits	5580
MUSIC X	1290	XANADU ADC 16 Bits	NC

ProBoard + ProNet 8180 F

DEVELOPPEMENT

SAS/LATTICE 6.	2990	AMOS 3D	375
FLAMMITEL II	490	AMOS (Fr)	525
DEVPAC 3	790	DOS - 2 - DOS	390
AREXX	379	ROM DEVICES 2.0	450
QUARTERBACK + TOOLS	790	LIBRARIES MANUAL	490
KIT 2.0	750	AUTODOCS 2.0	490
AZTEC C	2430	HARDWARE MANUAL 2.0	390
AMOS COMPILER	325	DISKMASTER 2	420

SYQUEST 88 Mo 4690 F

GVP A530 TURBO 5990 F

BON DE COMMANDE

à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : .....

ADRESSE : .....

.....

.....

Je désire commander l'un des produits suivants :

.....au prix de : ..... F

.....au prix de : ..... F

Pour un total de ..... F

que je règle par

❑ chèque ci-joint

❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration

Signature :

CR0193

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Page réalisée sur Amiga 3000 (COMMODORE) avec PPAGE 3.0, PDRAW et le scanner SHARP JX 100. Illustrations non contractuelles

INFOGRAI

Nous avons abordé le mois dernier l'étude du remplissage en utilisant toutes sortes de "brosses". Aujourd'hui, nous allons nous intéresser au remplissage en gradation de couleur en passant par l'étude des dégradés de couleur.

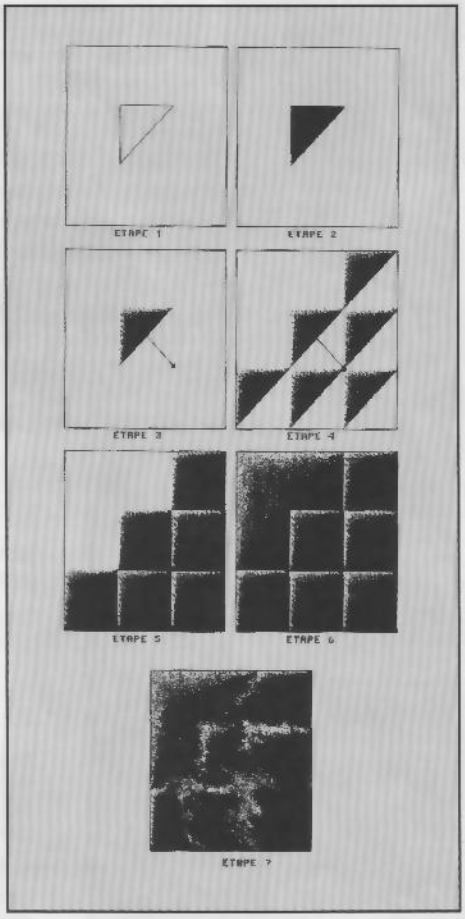
Nous traiterons de quatre sujets : le mélangeur de couleurs, la composition d'une série de couleurs, le remplissage de gradation, la pratique avec l'animation cyclique.

LANCEMENT

Une fois le programme chargé, nous arrivons devant le requester de format d'écran. Pour une première approche, sélectionnez les commandes suivantes : LORES 320x512, 32 couleurs, overscan OFF. Si vous avez plus d'un mégaoctet, sélectionnez "charger", sinon optez pour "échanger". Cliquez enfin sur "ok".

LE MELANGEUR DE COULEURS

Pour faire apparaître le requester de palette, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'indicateur de couleur du pinceau (figure 1).



Pour choisir une couleur parmi les 4096 que vous offre l'Amiga, vous devez tout d'abord en sélectionner une. Vous pouvez ensuite la modifier en utilisant les réglettes et en choisissant les systèmes RVB (Rouge, Vert, Bleu) ou NSL (Nuance, Saturation, Luminosité) obtenus en cliquant sur la case RVB.

LES OPTIONS

COPIE : permet de copier une couleur de votre palette à une autre place de votre palette.
ECH : permet d'échanger les positions de deux couleurs dans votre palette.
DEGRAD : permet de créer un dégradé entre deux couleurs.
SAIS : permet de connaître une couleur de votre dessin dans la palette.
EFFACE : permet d'effacer des couleurs de la palette.
UNDO : efface la dernière modification que vous avez opérée dans votre palette.
INVERS : réinitialise le requester de couleurs à son état initial à l'exception du mélangeur de couleurs.

A titre d'exemple, nous allons créer un dégradé de bleu. Pour ce faire, sélectionnez la troisième couleur puis amenez les réglettes aux coordonnées suivantes (R:0 V:0 B:15). Ajustez la dix-neuvième couleur sur (R:0 V:15 B:15), puis sélectionnez "degrad" et cliquez à nouveau sur la troisième couleur. Ajoutez un blanc (R:15 V:15 B:15) comme vingtième couleur et sélectionnez "ok".

LE REGISTRE DES SERIES

Pour obtenir ce requester, soit vous sélectionnez "séries" dans la barre des menus (couleur), soit "CTRL-C" (figure 2).
Ce requester vous permet de définir des séries de couleurs (maximum : 8) en utilisant un maximum de 32 couleurs qui vous serviront lors des remplissages.

LES OPTIONS

INVERSER : permet d'inverser la direction de la série de couleur.
EFFACER : permet d'effacer toutes les couleurs de votre série.
MONTRER : permet de visualiser votre dégradé en mode HAM (4096 couleurs) ou avec les couleurs disponibles de votre palette.
A titre d'exercice, effacez la série déjà présente et positionnez toutes les couleurs de votre

PHIEZ-MOI (2)

Figure 1

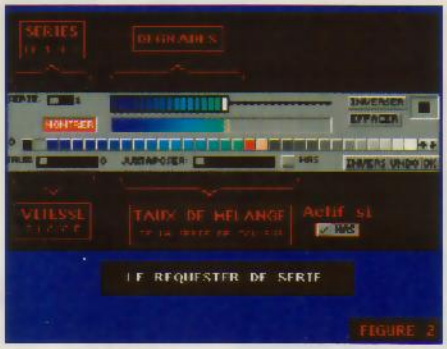


Figure 2

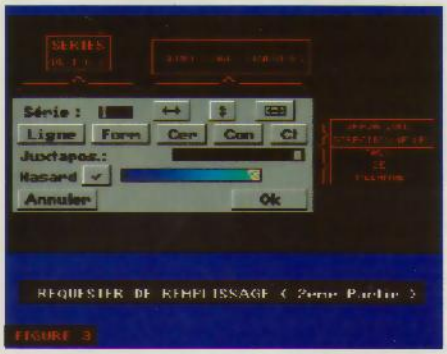


Figure 3

dégradé. Pour ce faire, saisissez le bleu foncé, positionnez-le et appuyez sur "$" pour que la deuxième couleur soit saisie automatiquement. Placez cette nouvelle couleur à la suite et exécutez cette manoeuvre jusqu'à la dernière couleur de votre dégradé.

REMARQUE : nous aurions pu également créer une série entre seulement deux couleurs, mais il nous est indispensable de positionner toutes les couleurs pour l'utilisation de ce dégradé en cycle.

LE REQUESTER DE REMPLISSAGE

Pour faire apparaître ce requester, cliquez avec le bouton droit sur l'icône de remplissage (figure 3). Sélectionnez votre taux de mélange au maximum comme indiqué. Comme vous pouvez le constater, plusieurs méthodes de remplissage s'offrent à vous :

- remplissage linéaire (figure 3-1) : avec ce remplissage vous n'avez pas à définir de direction de gradation ;
- gradations directionnelles (figure 3-2) : elles peuvent être soit linéaires (vous devez définir un angle à votre gradation, avec la ligne directionnelle que vous tracez), soit radiales (vous devez définir un point à partir duquel votre première couleur sera positionnée et d'où votre dégradé s'opérera).

C'est à vous de choisir ensuite quelles options de remplissage conviennent le mieux à votre dessin. Si votre dégradé ne vous plaît pas n'oubliez pas de vous servir de l'indispensable "undo".

UN PEU DE PRATIQUE...

Nous allons réaliser une animation cyclique. Pour chacune des étapes reportez-vous à la figure 4 :

1) sélectionnez une couleur puis dessinez un triangle
2) remplissez-le avec la même couleur
3) remplissez-le ensuite avec "forme" et tracez la ligne directionnelle
4) disposez les triangles comme indiqué
5) remplissez les triangles vides toujours avec "forme" mais tracez une nouvelle ligne directionnelle
6) - sélectionnez le mélangeur de couleurs et créez un dégradé de sable avec les couleurs qui vous restent du sable clair (R:0 V:15 B:15) au sable foncé (R:9 V:7 B:0)
- sélectionnez le requester de série, indiquez "Série : 2" et positionnez vos couleurs
- allez ensuite dans le requester de remplissage, sélectionnez série 2 puis "forme" et tracez la ligne directionnelle comme indiqué dans l'espace resté vide.
7) appuyez sur la touche de tabulation pour visionner le cycle. Tout en le visualisant, prenez un gros pinceau, allez dans le menu "mode/mélanger" et mélangez les bords des triangles afin d'avoir un effet un peu plus réaliste mais c'est à vous cette fois de gribouiller.

Vous pouvez plancher sans trop de difficulté également sur le feu
par exemple ou sur le rougeoiement des braises...

Tout ceci devrait vous éclairer sur les démarches à suivre pour créer un cycle et pour remplir un dessin avec un dégradé.
Pour ceux qui n'auraient pas suivi notre première étude, empressez-vous de commander Amiga Revue n° 51.
Je vous laisse "cycloter" en paix mais nous aurons l'occasion de revenir sur l'étude du cycle qui n'a pas fini de faire parler de lui...
Bye, bye, à la prochaine. ■

Olivier Duval

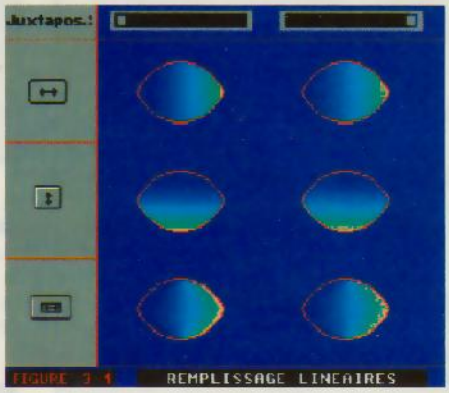


Figure 3-1

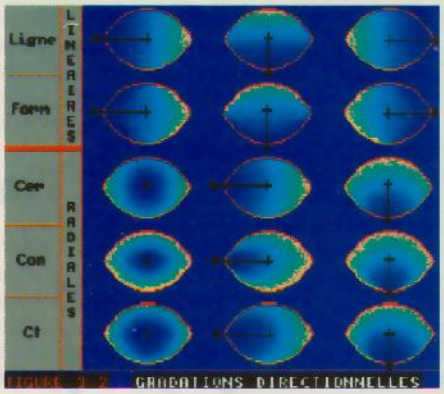
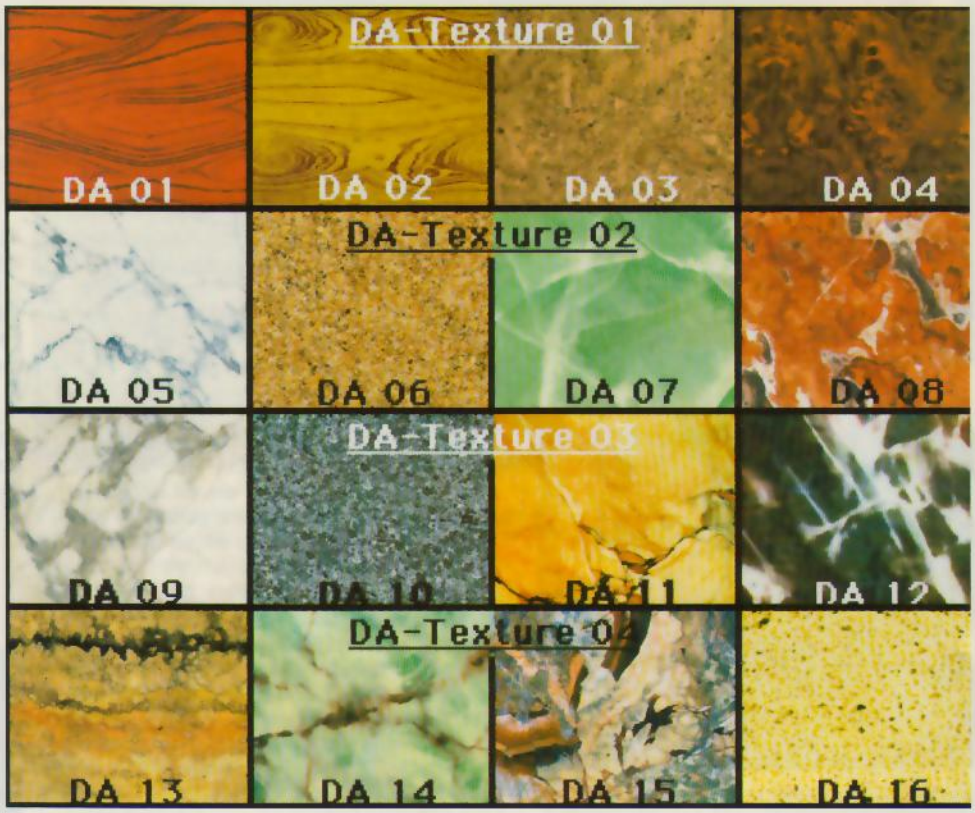


Figure 3-2

LE POUVO

Dans l'élaboration d'une animation ou d'une image 3D, il est très utile de bénéficier d'aides extérieures pour pouvoir réussir à coup sûr votre projet, les librairies d'objets sont là pour ça.



Les éditeurs proposant des librairies d'objets dans le monde Amiga sont rares, aussi profitons de la présence en Europe de la plus importante banque de données 3D du monde, pour constater de la qualité des objets proposés et de leurs applications.

DEFINITION D'UNE BANQUE D'OBJETS 3D

Sous ce nom se cache une liste d'objets disponibles, déjà pré-modélisés. Le concept de base d'une banque d'objets consiste à faire gagner un temps précieux à des utilisateurs de logiciels tri-dimensionnels, professionnels ou pas.

MOTION&MAGIC

C'est un produit allemand, édité et distribué par des professionnels de l'image de synthèse 3D. Ils ont réalisé des films d'animation 3D pour la télévision et les objets de ces animations TV sont d'ailleurs disponibles dans Motion&Magic.
Les 250 objets 3D de M&M sont répartis dans plus de 40 produits en trois thèmes :

- Architecture avec des objets de base à la création architecturale (colonnes, portes, fenêtres, arches, etc.) ainsi que des situations complètes (cuisines, salons, salles de bains, etc.).

- Biologie avec des objets humains (visages d'hommes, de femmes, de bébés), une partie Zoologie avec des insectes (libelulles, araignées, coccinelles, etc.), un thème Atlas avec un globe et les 6 continents, l'Europe avec tous les pays la constituant et les USA avec les 53 états, le Canada, et une série

IR DE DIRE OUI

d'objets bio-mécaniques (mélange d'insectes et de mécanique).

- Mécanique avec une série d'avions (Mirage, F18, Airbus A 300, etc.), plusieurs hélicoptères, des véhicules (Ferrari, camions, motos, tanks), une série de bateaux destinés à l'animation, des armes (Colt 45, Tank M60 Patton) et d'autres objets électroniques (téléphones, caméras vidéo, etc.) et même des outils (tournevis, marteaux, scies, pinces, etc.).

Les 250 objets proposés dans Motion& Magic sont tirés d'une banque de données évaluée à plus de 800 objets, chiffre en évolution constante : leur capacité de création double leur production chaque année !

Motion&Magic c'est aussi une banque de 60 textures, répartie en bois, marbre, mur, sol, bump, etc. Les "DA" et "SE" Textures.

APPLICATIONS ET UTILISATIONS

Nous avons planté le décor, passons maintenant à l'utilisation sans complaisance de ces objets dans des applications en animation et en rendu image. Notre premier test s'est orienté sur le Pack "Air Passion 05" : Notre première surprise est de constater que le "Read me" est disponible en francais, en anglais et en allemand, le catalogue de produits également, deuxième agréable surprise : un manuel est fourni avec les disquettes, et comprend également le français. Ce manuel contient une liste de codes suivie d'un texte en français, anglais et allemand. Ce code correspond aux hiérarchies dans les "requesters" "Select Named Vertices" dans Sculpt et "Find Requester" dans Imagine 2.0. Chaque partie de l'objet est nommée en hiérarchie par des codes et leur correspondance se trouve dans ce manuel. Cet ingénieux système permet de disposer sans délai d'une version française, anglaise et allemande. Comme nous l'avons laissé entendre précédemment, le fichier objet est au format Imagine 2.0 et Sculpt. Le format Sculpt permettant l'exportation vers d'autres logiciels comme nous l'avons déjà vu en détail le mois dernier.

Le F/A 18 Hornet sur Sculpt

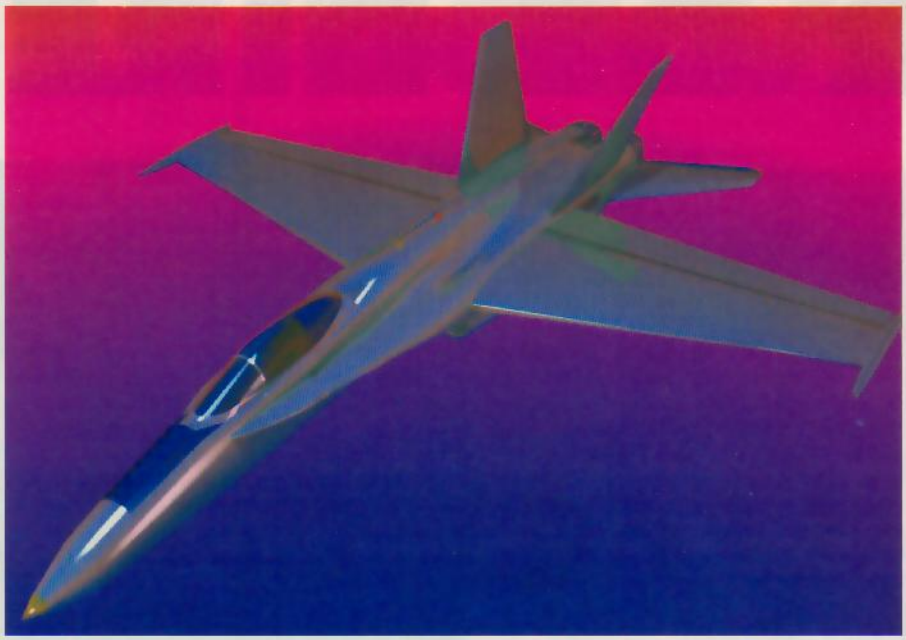
Dans Sculpt, nous invoquons la fonction "Project/load/scene" et dans la disquette "Air Passion 05-A", dans le tiroir "Sculpt(R3D, Caligari..)" nous sélectionnons "M-AV71-V1", qui correspond au "F/A-18 Hornet" sans train d'atterrissage. Dans le "requester" des hiérarchies, nous retrouvons bien la totalité des codes correspondant au fuselage, ailes, gouvernes, etc. Nous en profitons pour charger le siège éjectable (code objet M-AV35-V1). Celui-ci est déjà dimensionné à la bonne taille et se trouve positionné sur le zéro absolu, à l'aide du "Grabber" nous plaçons le siège dans la carlingue. Puis nous plaçons la "target", la "location" et une lampe au-dessus du F-18, et lançons un calcul en "Scanline painting". Cette opération permet de constater que les couleurs de l'objet sont correctement ajustées, le "smoothing" également (dans Imagine également). Nous avons ensuite réalisé une animation sur l'éjection de la verrière, puis du siège éjectable en un temps record, tous les objets étant corrects sous tous les angles.

Le F/A 18 Hornet sur Imagine 2.0

Nous avons répété l'opération précédente sur Imagine, nous avons constaté la même simplicité d'utilisation. Sur Imagine 2.0, le concept des hiérarchies est sensiblement différent de Sculpt, il est possible de nommer en tant que "face" ou en tant qu"object", le mode "face" comporte des difficultés de sélection. Le mode "object" permet par contre de bénéficier d'un "axis" sur chaque objet, c'est cette solution qui a été retenue. Cela vous permet d'avoir sur l'écran Imagine une suite d"axis" très pratiques à sélectionner : soit par hiérarchie avec la fonction "pick-select/find Requester" dans le "detail editor", soit en cliquant sur chaque "axis" à l'aide de la souris. Dans le "stage editor" (module d'animation), le "find requester" limite volontairement l'accès aux hiérarchies, et seul l'avion au complet apparaît, la conception de l'animation peut commencer. Pour des objets complexes

à animer comme les insectes ou la Ferrari, un fichier "Anim_Imagine" est à disposition. Celui-ci comporte des axes de rotation déjà positionnés. Prenons un exemple : si, sur la Ferrari, vous désirez

bouger le hayon arrière, il vous suffit de sélectionner celui-ci, puis d'appuyer sur la lettre "R" ("rotate") de votre clavier, de sélectionner la direction (X, Y ou Z). En déplaçant la souris, votre hayon



s'ouvre et se ferme comme le vrai, à partir de ses charnières, le tout en temps réel : l'axe de rotation a déjà été positionné au bon endroit, idem pour les portes.

Sur notre lancée, nous avons essayé plusieurs autres objets, Le "Truck" avec ses remorques, la "motobike", les objets d'achitecture, etc. Nous n'avons jamais réalisé autant d'animations en si peu de temps, les librairies d'objets Motion& Magic nous ont même reconciliés avec certains logiciels sur lesquels la modélisation tient du casse-tête.

LES TEXTURES

Nous ne pouvions pas parler de la production Motion&Magic sans essayer les "DA" et "SE" Textures. Les "DA" (32 textures) sont de type classique avec du bois, des marbres superbes, mais également des murs (briques, pierre de taille, papier peint à fleurs), des sols en bois, en pierre, en tomettes, la mer, etc. Les "SE" (28 Textures) textures sont plus orientées "effets spéciaux" et "Bump" avec des "embossed" et des effets d'ombre. Les textures sont au format Ham 704 X 580, les fichiers en IFF 24 Bitplanes faisant entre 1 et 2 Mo chacun, un CD-ROM 16 Millions de couleurs en série limité (pour professionnels) sera prochainement proposé.

LES IMAGES

Nous avons réalisé une partie des images de cet article, l'autre partie provient directement des disquettes Motion&Magic. Des images sont proposées dans la disquette du mois.

CONCLUSION

En tant que créateurs d'objets 3D, nous étions sur nos gardes après une mauvaise expérience avec les objets 3D d'Antic Software ou autres, modélisés sur des logiciels trop anciens. La production Motion&Magic nous a agréablement surpris, la présence d'un manuel en français, des images d'exemples, des hiérarchies sous Sculpt et Imagine 2.0 et les fichiers "Anim_Imagine" nous ont convaincus, c'est une production professionnelle, complètement adaptée aux logiciels 3D modernes. Les prix en Allemagne s'échelonnent de 69 à 99 DM pour les objets 3D et 29 DM pour une disquette de textures (4 par disquette). Gageons maintenant qu'ils seront prochainement distribués en France... ■

Pictures of OZ - Medienproduktion
Hockbrücker Mühle 2-3
D 5100 Aachen, Allemagne
Tel : 19 49 (241) 15 11 09 - Fax : 19 49 (241) 15 88 53 - (en anglais ou en allemand).

Pascal Rimbault

AMIGAMME, ETC.

Parmi les quatre paramètres fondamentaux du son, le timbre, souvent évoqué dans cette rubrique, n'a pas encore été traité plus en détail. Commençons donc cette nouvelle année en arc-en-ciel puisque que les timbres sont les "couleurs" du son.

Les rapports et les similitudes entre les sons et les couleurs (et même tout simplement la lumière) existent depuis longtemps ; au point que beaucoup de termes picturaux sont employés en musique. Prenons par exemple : la couleur d'une voix, expression commune utilisée dans le domaine du chant (qui provient du mot italien : colorature) pour caractériser entre autre sa profondeur. Plus l'écriture musicale a évolué et plus les compositeurs de toutes tendances ont utilisé dans leurs oeuvres des termes liés aux beaux-arts. Cette tendance s'est depuis le siècle dernier répandue, devenant ainsi aujourd'hui une pratique courante. C'est surtout à partir de l'époque romantique où des relations profondes se nouèrent entre peintres et musiciens (Delacroix et Chopin par exemple) qu'au fil de leurs discussions et de leur admiration réciproque, une nette influence de la peinture sur la musique apparut. Avec des compositeurs comme Debussy, Ravel, Moussorgsky, Scriabine, et bien d'autres, les adjectifs qui étaient auparavant uniquement employés en peinture, sont venus progressivement commenter et enrichir les oeuvres musicales.
Quoi de plus logique, une mélodie est comparable à un dessin, et son timbre (c'est-à-dire la sonorité que le compositeur lui attribuera en l'orchestrant) sera sa couleur et même sa texture. L'orchestration étant la science de l'équilibre des couleurs sonores.

L'ADSR D'UN SON

Ce terme barbare et mystérieux cache quatre composantes fondamentales de n'importe quel son. Il s'agit en réalité d'une abréviation des mots anglais : Attack, Decay, Sustain et Release. Avant d'entrer plus dans les détails, reportez-vous aux premiers articles d'"Amigamme etc." où il vous a été longuement expliqué qu'un son n'est qu'une onde invisible (fréquence) se propageant dans l'air. Suivant sa hauteur (grave ou aiguë), son intensité (ou volume) et sa durée, cette onde revêtira une forme spécifique parfaitement visualisable grâce à l'électronique. Certains appareils sophistiqués permettent de surcroît, une représentation en trois dimensions d'une onde sonore, imaginez un enchevêtrement de courbes formant une mer aux vagues d'une rare beauté, et vous "verrez" par exemple le son d'un violoncelle.
Pourquoi des vagues ? car un beau son provient toujours d'un mélange de fréquences différentes (comme une belle couleur est un savant mélange de différentes couleurs).
Ainsi un son se décompose en quatre phases distinctes dans le temps : une attaque comparable à la crête d'une vague (attack) suivie d'une légère chute (decay) puis d'un prolongement (sustain) plus ou moins long du son, enfin d'un relâchement (release) allant jusqu'à son extinction totale. Pour vous donner une idée de l'importance de ces paramètres, si, par exemple, on réduit à un minimum, uniquement l'attaque d'un son de piano on obtiendra... le son ou plus exactement le timbre d'un accordéon ! Chaque instrument a sa forme d'onde et son timbre caractéristique.

LES TIMBRES ELECTRONIQUES

Depuis l'apparition, dans les années soixante, des synthétiseurs analogiques (mini Moog pour ne citer qu'un des plus célèbres) des génies comme Zappa ont défriché les chemins de la recherche sonore, aujourd'hui les compositeurs disposent maintenant d'outils électroniques puissants qui leur permettent de trouver des sonorités nouvelles. Cependant, trop souvent la beauté de ces timbres électroniques ne parvient pas à masquer la pauvreté de l'inspiration musicale surtout dans la variété actuelle. Ce qu'avait compris Zappa c'est que de nouveaux timbres impliquaient de nouvelles formes musicales ainsi qu'une nouvelle conception créatrice appropriée à ces nouveaux outils. La grande majorité des oeuvres musicales actuelles est encore fort éloignée de ces déductions. Tout ceci nous mène droit aux synthétiseurs.

ANALOGIQUE ET NUMERIQUE

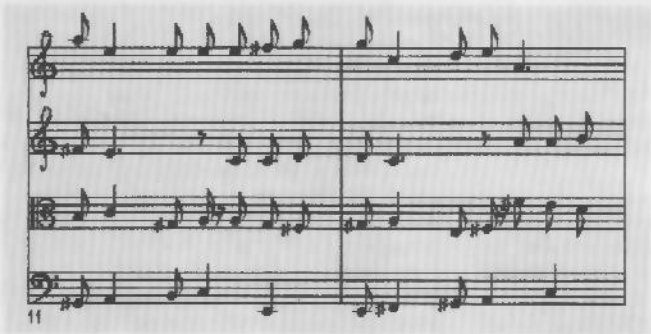
Il existe deux sortes de synthétiseurs : les analogiques et les numériques (c'est le cas de votre Amiga). Dans le cas des premiers (les plus anciens) l'information (autrement dit tous les "messages" qui correspondent à un son, hauteur, durée, etc.) est traduite par une intensité (ou niveau) d'un signal électrique. Dans ce cas, un signal de ce type peut avoir un nombre illimité de valeurs entre son minimum et son maximum. On dit qu'il a une résolution infinie. L'ennui avec ce procédé, c'est que la mémorisation, la reproduction ainsi que la transmission de ces valeurs codifiants les sons sont très difficiles à réaliser. Pourtant ces synthétiseurs sont, pour les alchimistes des sons, les plus puissants. Ce n'est par

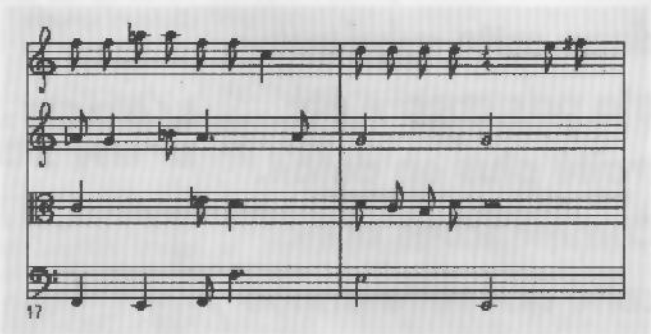
hasard que L'IRCAM possède un "monstre" de ce type.
En ce qui concerne le synthétiseur numérique (faussement appelé : digital), l'information est tout simplement transformée en un code binaire, or ce signal aura toujours une valeur précise, il a donc une résolution limitée qui dépendra de la puissance des "convertisseurs" qui effectuent la numérisation des données. Contrairement à l'analogique, les signaux numériques sont faciles à mémoriser, à reproduire ainsi qu'à manipuler, en revanche ils souffrent d'une relative imprécision.

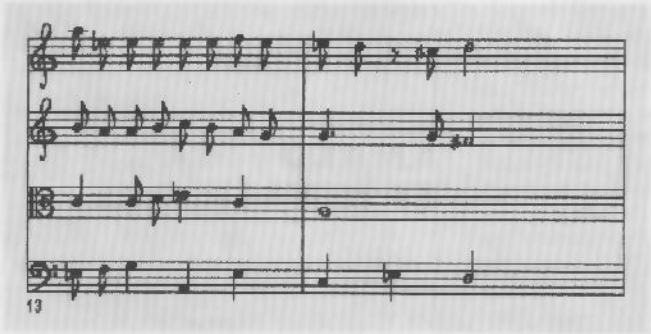
L'IMPORTANCE DU CHOIX DES TIMBRES

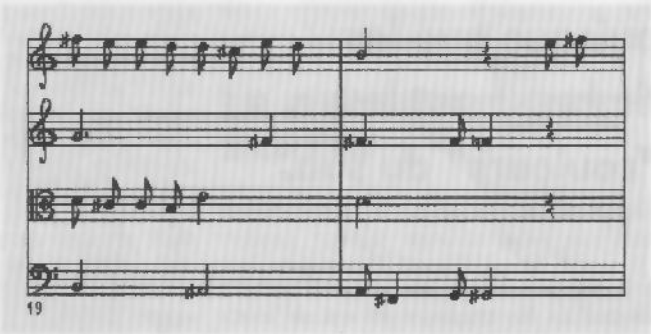
L'orchestration est un art qui consiste justement à choisir, avec un très grand soin, les différents instruments qui occuperont telle ou telle partie de l'œuvre. C'est à la finesse de cette répartition et à son équilibre que l'on discernera un grand orchestrateur d'un vulgaire arrangeur. A ce propos l'orchestration est une question de timbres alors que l'arrangement dépend directement de l'écriture musicale. Ecoutez "Les Marquises" ou "Jeff" de Brel : les arrangements et orchestrations de ces deux chefs-d'œuvre sont fantastiques et donnent une dimension immense aux mélodies et textes géniaux du "Grand Jacques" sans les écraser. Là aussi réside le talent de l'arrangeur : il doit embellir avec finesse les lignes mélodiques initiales, mais ces ornementations doivent toujours rester discrètes de manière à ce que le résultat final ne forme qu'un tout cohérent. La légèreté ainsi que la discrétion sont de mise, comme un cadre ou un écrin il s'agit de souligner et de mettre en valeur la beauté d'une mélodie et non de l'anéantir en la noyant sous des tonnes d'accords. Dans cet esprit, étudiez et orchestrez cet arrangement personnel du "Tango des matelots" tiré de Mahagonny de Brecht et dont la musique est de Kurt Weill (dont les paroles ont été traduites par Vian). Choisissez judicieusement les instruments de chaque partie, tenez compte des changements de climats (couplet, refrain) d'harmonie et de l'ambiance générale (1930) grinçante et sombre de cette chanson. Bonne année à tous ! ■

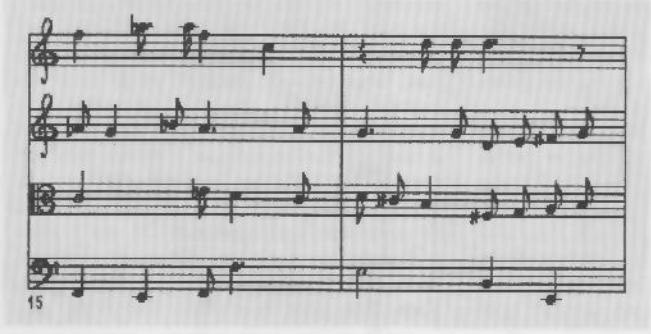
Philippe de France

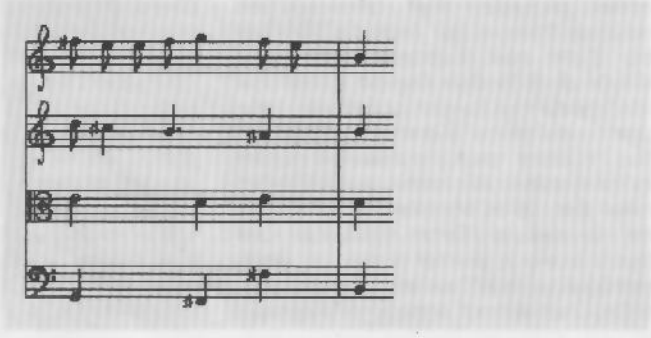












25 FRANCS
ANCIENS NUMÉROS DISPONIBLES

AMIGA REVUE

N° 4 | N° 19 | N° 20 | N° 22 | N° 23 | N° 24 | N° 25

N° 26 | N° 27 | N° 28 | N° 29 | N° 30 | N° 31 | N° 32

N° 40 Commodore France dit tout KOLOSSAL Cologne
A 800 Plus

N° 33 | N° 34 | N° 35 | N° 36 | N° 37 | N° 38 | N° 39

N° 41 La Cuvée CIS 92
VD 2001 Construisez votre satellite

N° 42 Reportage Tecsoft : les artilleurs de Metz
Tests - Son - Vidéo - Image - Bureautique

N° 43 L'Amiga au PC FORUM
Visite à SATV

N° 44 Dossier Amiga 600
Satis 92

N° 45 Choisissez votre imprimante
Les dessous du 600 -L'Amiexpo Berlin - L'Amiga a Briançon - BD 3D

N° 46 Minitelement votre - Nouvelle formule
Tests - Son - Animation

N° 47 Gagnez de l'argent avec votre Amiga !
Nouveau lecteur CDROM – A570 -Comparer - Réaliser

N° 48 Upgradez votre Amiga - 1 MO de plus pour A600
Interview de Commodore France - L'Amiga au Quebec -

N° 49 Cartes graphiques : annoncez la couleur
Scoop : L'amiga 4000 - Reportage : Atacom

N° 50 Dossier : heureux qui communique
Ami expo de Cologne

N° 51 Nouveau A1200
Les cadeaux à moins de 500 F

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP à :
MCM AMIGA REVUE
16, quai Jean-Baptiste-Clément, 94140 Alfortville
Cochez les cases correspondant à votre choix.

	❑ N° 26	❑ N° 34	❑ N° 42	❑ N° 50
❑ N° 4	❑ N° 27	❑ N° 35	❑ N° 43	❑ N° 51
❑ N° 19	❑ N° 28	❑ N° 36	❑ N° 44	
❑ N° 20	❑ N° 29	❑ N° 37	❑ N° 45	
❑ N° 22	❑ N° 30	❑ N° 38	❑ N° 46	
❑ N° 23	❑ N° 31	❑ N° 39	❑ N° 47	
❑ N° 24	❑ N° 32	❑ N° 40	❑ N° 48	
❑ N° 25	❑ N° 33	❑ N° 41	❑ N° 49	

Je commande .....anciens numéros au prix de 25 F. le numéro. Total .....F. + 8 F.de frais de port.
DOMTOM - Etranger + 5 F. de port
Nom : .....
Adresse : .....
Ville : .....

BON de COMMANDE

FDS - FREE DISTRIBUTION SOFTWARE — **36.15 FDS**
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134 — TEL : 20.02.06.63
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX — FAX : 20.82.17.99

BUREAUTIQUE

FAMILICOMPTE	325 F
INFOFILE	475 F
INTUICALC	790 F
PAGE SETTER 2	690 F
PROFESSIONAL CALC	1.390 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	1.190 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0	2.490 F
Pro Draw 3.0 + Pro Page 3.0	1.990 F
PROFIL	360 F
PROWRITE 3.3 + FLOW 3.	890 F

MUSIQUE

GVP - DIGITAL SOUND STUDIO	590 F

LANGAGE

AMOS Français	455 F
AMOS COMPILER	295 F
AMOS 3D	345 F
EASY AMOS	490 F
COMPILATEUR GFA BASIC	415 F
GFA BASIC 3.0	515 F

PERIPHERIQUES AMIGA 2000

DISQUES DURS GVP HCD +	
HCD Plus 120 Mo	4.590 F
HCD Plus 215 Mo	6.990 F
HCD Plus 420 Mo	11.290 F
Option + 2 Mo installés	+700 F
CHIPak 2001 : 2 Mo supplém.	790 F
CARTES ACCELERATRICES GVP	
- COMBO 325	5.690 F
68EC030 / 68882 à 25 Mhz + 1 Mo	
- COMBO 340	7.990 F
68EC030 / 68882 à 40 Mhz + 4 Mo	
- COMBO 350	12.990 F
68030 / 68882 à 50 Mhz + 4 Mo	
- CHIPak 3240 - 4 Mo sup.	1.890 F
- CPUPak 340	2.990 F
Option 68030 MMU pour COMBO 340	
- COMBO KIT 120	3.590 F
Disque Dur 120 Mo + Câble et châssis	
- COMBO KIT 215	5.990 F
- COMBO KIT 420	10.490 F

DIVERS

BLITZ TURBO	255 F
DISCOSCOPIE 3.0	410 F
DOS-2-DOS	490 F
MAC-2-DOS	990 F
QUARTERBACK 5.0 + QB Tools	790 F

EXTENSION DE MEMOIRE

Pour Amiga 500	
Extension 512 Ko + horloge	299 F
Pour Amiga 500+	
Extension 1 Mo sans horloge	499 F
Pour Amiga 500 & 500 + :	
PC800 - Extension 2 Mo se connecte sur le bus externe.	1.290 F
PC800 - Livrée en 4 Mo.	1.890 F
PC800 - Livrée en 8 Mo.	2.990 F
Pour Amiga 600	
Extension 1 Mo sans horloge	410 F
Extension 1 Mo avec horloge	490 F
Pour Amiga 600 & Amiga 1200	
CHIPak 602 : 2 Mo (PCMCIA)	1.490 F
CHIPak 604 : 4 Mo (PCMCIA)	2.190 F

DESSIN & VIDEO

ART DEPART. PRO 2.1	1.690 F
BROADCAST TITLER 2	1.990 F
- FONT PACK 1	890 F
- FONT ENHANCER	990 F
CINEMORPH	990 F
DCTV	3.990 F
Interface RVB pour DCTV	2.490 F
DCTV + Interface RVB	5.990 F
LIVE! & INVISION Plus	3.990 F
MEDIASTATION	1.690 F
Digiview+DigiPaint 3+Elan Performer 2.0	
PAINTER 3D	690 F
SCALA MULTIMEDIA	3.545 F
SCALA VIDEO STUDIO	1.990 F
SCALA VIDEO TITLER	690 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
THE VIDEO DIRECTOR	1.490 F

Périphériques divers

Lecteur interne Amiga 500	520 F
Lecteur interne Amiga 2000	630 F
Lecteur externe 3"1/2	545 F
Lecteur externe 3"1/2 + Blitz système antivirus.	710 F
Idem mais compatible Cyclone	790 F
Idem compatible & X-Copy livré	999 F
Scanner	1.315 F
400 DPI/64 tons de gris	
Souris Optique	380 F
Souris Mécanique	199 F
Multistart Electr. 500, 500+, 2000	350 F
ROM 2.04 ou ROM 1.3	200 F
Câble Minitel + Moonrec	75 F

PERIPHERIQUES A500 / A500+

BOITIER DISQUE DUR GVP HD500	
HD500 80 Mo	3.990 F
HD500 120 Mo	4.990 F
HD500 215 Mo	7.290 F
Option + 2 Mo installés	+700 F
CHIPak 2001 : 2 Mo supplém.	790 F
CHIPak 508 : 8 Mo supplém.	3.490 F
BOITIER CARTE ACCELERATRICE GVP 68EC030 - 40 Mhz	
A530 Turbo 1 Mo + DD 80 Mo	7.990 F
Idem + DD Quantum 120 Mo	8.990 F
Idem + 4 Mo de RAM	9.990 F
COMBO A530 + Quantum 215	11.490 F
Idem + 4 Mo de RAM	12.490 F
"UPGRADE" pour Equiper un HD500	
A530 Turbo "Upgrade"	4.990 F
Mini-carte AT500 286 à 16 Mhz à insérer dans le mini slot de l'HD500 ou l'A530.	1.190 F
EXCLUSIVITES FDS	
MASTER VIRUS KILLER 2.2	150 F
PACK DISKLOCK sys 2.0 ou 1.3	150 F
AMI'FAST BACK	150 F

SERVICE DOMAINE PUBLIC

COLLECTIONS FRED FISH ET CAM DISPONIBLES DANS LEUR INTEGRALITE
15 FRANCS LA DISQUETTE.

DE NOMBREUSES AUTRES DISQUETTES DU DOMAINE PUBLIC SONT DISPONIBLES : COLLECTIONS AMOS-DP, AMATEUR RADIO, ETC... DES MEGADEMOS, MUSIC-DISKS, SLIDES-SHOW,... DEMANDEZ VITE NOTRE CATALOGUE COMPLET EN DEUX DISQUETTES QUI CONTIENT EGALEMENT L'INDEX ALPHABETIQUE DES LOGICIELS DE LA COLLECTION FRED FISH, AFIN DE LOCALISER RAPIDEMENT LES LOGICIELS QUE VOUS RECHERCHEZ. CATALOGUE COMPLET : 20 FRS OU 10 FRS AVEC UNE COMMANDE.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DESIGNATION : _____ PRIX : _____
DESIGNATION : _____ PRIX : _____
DESIGNATION : _____ PRIX : _____

FORFAIT PORT : (Disques dur & cartes accélératrices.. 70 F) = 25 Frs.
Forfait recommandation : 12 Frs = ... Frs.
Catalogue Domaine Public : 20 F ou 10 F si commande. = ... Frs.
MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

Carte Bleue n° : |_____|_____|_____|_____| Exp : |____|____|
Règlement par carte bleue : minimum 100 Frs

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... VILLE : .....

Date et Signature

AmigaRevue 01/93. - Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.
Offres valables dans la limite des stocks. - Domaine Public seul : Minimum 6 disquettes.

AMIGA 4000

La station multimédia professionnelle ! 68040 à 25 Mhz. Nouveau chipset "double AA" 256 couleurs parmi 16,7 millions. 6 Mo RAM. Lecteur 3,5' HD 1,76 Mo. Workbench 3.0. Clavier 96 touches. Souris.

A4000 + DD 40 Mo ..... 15990 F + Multisynchro 1960 ..... 19990 F
A4000 + DD 120 Mo ..... 16990 F + Multisynchro 1960 ..... 20990 F

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

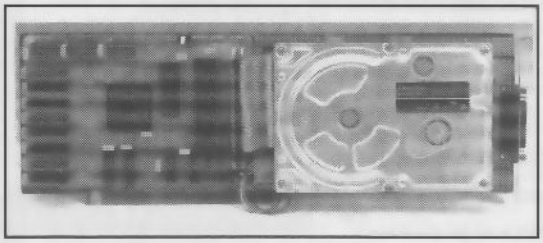
INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500 couleur, Citizen Swift24, etc... et bientôt HP PaintJet XL300, Canon BJC 800. Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur ..... 590 F

GIGAMEM : MEMOIRE VIRTUELLE

Transforme votre disque dur en mémoire virtuelle : finis les problèmes dûs au manque de mémoire (nécessite un 68040, 68030 ou 68020 + MMU 68851) ..... 790 F

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 mm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.

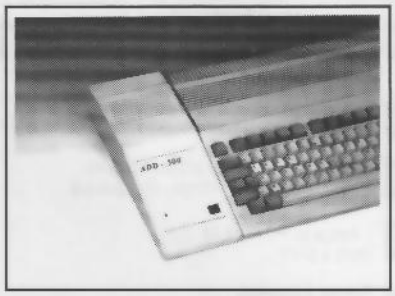


POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500

QUANTUM 84 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 2990 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3290 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3690 F
CONTROLEUR SEUL ..... 1290 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 84 Mo, 17ms, 0 Ko ..... 2690 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3090 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3490 F
CONTROLEUR SEUL ..... 990 F



Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Test AmigaNews).

LES DERNIERS DP SONT ARRIVES !
Retrouvez-les sur nos disques durs qui sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, démos...)

MEMOIRES POUR ADD

KIT 2 Mo ..... 800 F
KIT 4 Mo ..... 1500 F

DISQUES DURS SEULS

QUANTUM 84 Mo, 17ms, ... 1990 F
QUANTUM 128 Mo, 17 ms, ... 2390 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, ... 2790 F

MEMORY MASTER POUR A2000

Extension mémoire allemande de BSC, compacte, 2 Mo extensible à 8 Mo :
2 Mo ..... 990 F 4 Mo ..... 1690 F 6 Mo ..... 2390 F 8Mo ..... 2990 F

CARTE MEMOIRE PCMCIA POUR A600 ET A1200

de la taille d'une carte de crédit, carte mémoire externe PCMCIA pour Amiga 600 et 1200.
AMEM - 2 Mo ..... 1190 F AMEM - 4 Mo ..... 1890 F

ADVANCED AMIGA ANALYSER ..... 690 F
DR. AMI ..... 290 F
FINAL TEST DIAGNOSTIC ..... 250 F
EXTRACTEUR DE CHIP ..... 75 F
A602 : extension mémoire 1Mo + horloge pour A600 ..... 475 F
MULTIVISION 500 : Flicker Fixer pour A500 et A500+ ..... 1.390 F
MULTIVISION 2000 : Flicker Fixer pour A2000 ..... 1.290 F
Alimentation A500 d'origine ..... 350 F
Alimentation A2000 d'origine ..... 990 F
Alimentation A500 200W avec ventilateur et câbles ..... 790 F
Lecteurs Syquest, produits GVP ..... nous consulter

AVIDEO 24

Carte Graphique 24 bits. Livrée avec AVPaint et le logiciel d'animation OPERA. Compatible TVTools et SCALA.
AVidéo24 ..... 3990 F

VIDEO BACKUP SYSTEM

VIDEOBACKUP SYSTEM de Rossmoeller est un système de sauvegarde de disques durs sur K7 vidéo de votre magnétoscope. Très simple d'emploi, il se branche sur le port série de l'Amiga et sur la prise Péritel de votre magnétoscope. Il peut sauvegarder jusqu'à 200 Mo sur une K7 E240.
VIDEO BACKUP SYSTEM VBS ..... 590 F
K7 Vidéo pour VBS ..... 290 F
(K7 très haute qualité avec en cadeau les FISH les plus récents)

CARTES C.S.A.

DERRINGER 030

La carte accélératrice DERRINGER 030 est équipée d'un 68030 à 25 Mhz incluant le MMU et peut charger votre Kickstart (1.3 et 2.0) en mémoire 32 bits et rendre la main au 68030 si vous le désirez. Elle peut être équipée de 1 à 16 Mo de Ram 32 bits
DERRINGER 030 + 4 Mo de RAM 32 bits ..... 4990 F

ROCKET LAUNCHER

La carte ROCKET LAUNCHER vient se placer sur le support du 68030 d'origine et offre à votre Amiga un 68030 à 50 Mhz avec coprocesseur arithmétique 68882 et le Memory Management Unit. La carte est compatible avec l'extension mémoire de DKB pour A2630.
ROCKET LAUNCHER..... 4990 F

PACKS AMIGA 1200

AMIGA 1200 seul ..... 3390 F
AMIGA 1200 + Moniteur 1085S ..... 4390 F
AMIGA 1200 + Moniteur Multisynchro 1960 ..... 7190 F
AMIGA 1200 + AMEM 2 Mo ..... 4190 F
AMIGA 1200 + AMEM 4 Mo ..... 4890 F
AMIGA 1200 + AMEM 2 Mo + Moniteur 1085S ..... 5190 F
AMIGA 1200 + AMEM 4 Mo + Moniteur 1085S ..... 5890 F
AMIGA 1200 + AMEM 2 Mo + Moniteur Multisynchro 1960 ..... 7990 F
AMIGA 1200 + AMEM 4 Mo + Moniteur Multisynchro 1960 ..... 8690 F
AMIGA 1200 + DD 60 Mo ..... 5090 F
AMIGA 1200 + DD 80 Mo ..... 5590 F
AMIGA 1200 + DD 120 Mo ..... 6790 F
Disques Durs 60, 80 et 120 Mo ..... nous consulter
Câble pour disque dur IDE 2,5 pouces interne ..... 100 F
Autres Packs 1200 ..... PROMO nous consulter

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de Rom électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore. Pas de soudure, manuel en français.
Switch-ITT ..... 290 F
Rom1.3 ..... 175 F Rom2.0 ..... 185 F

EXTENSION 2 MO CHIP

de MicroWorks. Extension mémoire 2 Mo de chip ram avec le nouveau chip SuperFatAgnus 8375. Pour A500 et A2000. Totalement compatible avec le 2.0 et SuperDenise. Instructions en français.
ELIAS 3000 ..... 1450 F

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) ..... 490 F interne (A2000) ..... 650 F
externe .... 550 F +blitz, anticlic, antivirus..... 690 F

PRODUITS ICD

ADRAM 540 : extension mémoire interne pour A500
peuplée 1 Mo ..... 790 F
peuplée 2 Mo ..... 1190 F
peuplée 4 Mo ..... 1990 F
Accélérateur ADSPEED à 14,3 Mhz..... 1590 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti 1 an (sauf alimentations, 6 mois). Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port 60 F. Contre- remboursement, supplément de 40 F. Frais d'expédition des ordinateurs (nous consulter). Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande par chèque ☐ Demande de catalogue, liste de prix ☐
Règlement en contre-remboursement ☐
DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	Frais de port	
	TOTAL	

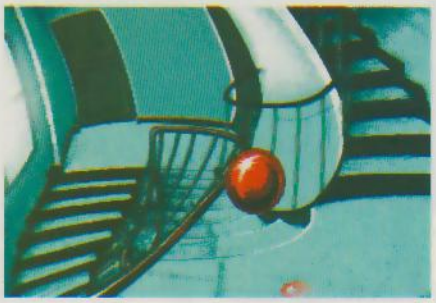
ITINERAIRE D'UN INFOGRAPHISTE

Des Arts Appliqués de Paris à Chapultepec à Mexico en passant par la presque totalité des écoles d'arts graphiques privées, les bureaux de style, l'incontournable Commodore France, la régie Renault, un détour par Genève, le journalisme infographique, en bref un parcours hétéroclite et multitâche. De fait, Jean-Marc Viotti, notre infograhiste du mois se racontre comme "l'homme orchestre des images sur ordinateur".

Amiga Revue : sans être totalement indiscret, comment es-tu venu à l'infographie ?

Jean-Marc Viotti : j'ai eu un coup de coeur en 1984 et voyant pour la première fois une palette graphique pilotée à la souris et affichant 16 couleurs sur un écran, c'était un Graph 8, conçu autour d'une plate-forme IBM.

AR : en quoi cela pouvait te toucher, toi qui dessinais sur support traditionnel ? Plus précisément, que s'est-il passé ?



JMV : je pense que j'ai entrevu d'un coup la naissance d'un besoin et les moyens d'y répondre. Du reste c'est parti très vite. J'ai négocié tout à la fois : un stage à l'INA, du temps machine avec quelques distributeurs de palettes graphiques et j'ai acheté dans la foulée l'un des premiers Amiga 1000 du marché européen. Là, l'histoire devient racontable, je visitiais les écoles d'arts graphiques de Paris avec un Amiga sous le bras et mon CV animé et sonore dans le lecteur, tu t'imagines en 1986 du vrai multimédia avec seulement 512 Ko de chip !

AR : c'était un scoop... et alors ?

JMV : succès ! J'ai configuré en Amiga et Graph 9 les 2/3 des écoles de mode, de communication visuelle et audiovisuelle et même la régie Renault pour son département style. En fait de scoop, je faisais déjà du clé en mains : installation, formation, maintenance, et en plus j'enrichissais les distributeurs. Puis avec le temps, les écoles sont devenues plus ou moins autonomes et j'ai été remercié.

AR : quels sont tes projets en cours ?

JMV : nombreux et complémentaires ! mais essentiellement proposer mon savoir-faire de graphiste, conseil et formateur à des interlocuteurs passionnés et passionnants. Ainsi, je suis partenaire et voisin de la société S2P (un centre de compétence multimédia) pour tout ce qui concerne les applications textiles ainsi que les conceptions-réalisations des pochettes de CD. Avec Skeudenn Création (un studio de création qui fait dans la production TV), je m'intéresse à la vidéo interactive et aux produits d'animation sur Amiga.

AR : quelles sont tes compétences très exactement ?

JMV : mon métier consiste à trouver une solution graphique complète (matériel, logiciel, environnement) pour mon client qui veut faire de la vidéo interactive ou de la création textile sur outil ordinateur quelqu'il soit (Macintosh, PC, Amiga), à le former sur cet applicatif ou plus fréquemment à concevoir et réaliser des images pour lui.

AR : Y a-t-il un concept, une philosophie qui te tienne à coeur ?

JMV : oui, et c'est un scoop ! j'aime proposer des solutions minimalistes. Ainsi, pourquoi pousser un type à acheter une carte 24 bits quand on peut réaliser une très belle maquette en 16 couleurs, pourquoi utiliser un banc de montage sophistiqué quand on peut incruster directement une anim en temps réel réalisée avec DPaint.

AR : et pour le futur ?

JMV : toute image est une zone d'accès au rêve et nous les infographistes nous en possédons la clé mais n'avons pas encore la main pour la faire tourner correctement dans la serrure. Pour cela il faut attendre que tout le monde se soit habitué à l'imagerie numérique.

Jean-Marc Viotti, 53 avenue de Versailles 75016 Paris tel : 40.50.74.25.

Propos recueillis par Bluesette

ELEMENTAIRE,

Nous avons vu dans notre article du dernier numéro les bases de notre ray-tracer. Aujourd'hui, nous allons aborder l'un des aspects les plus important : la représentation des objets en mémoire.

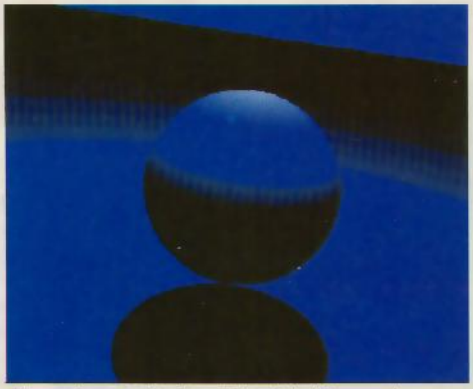


Figure 1: une simple sphère éclairée par dessus

Figure 2: une petite sphère en plus

Notre programme doit gérer des objets (volumes), des éclairages (lampes), des textures (comme des damiers par exemple), des matières réfléchissantes, et enfin il doit être capable de gérer un ciel puisqu'on on doit pouvoir faire un dégradé à l'infini si on le désire.
Comme nous l'avons déjà vu, le programme est écrit en Modula 2, langage très proche de Pascal, qui permet de manipuler des types de variables complexes sans trop de difficultés. De plus, le Modula 2 est assez développé sur Amiga et permet d'utiliser facilement les ressources de l'AmigaDos et d'Intuition (ce dernier aspect ne nous importe pas énormement, puisque notre utilisation des spécificités de la machine se limitera à afficher l'image).

Pour commencer, il faut donc élaborer avec soin les nouveaux types de variables qui nous serviront par la suite. Cette partie de la phase de développement est importante puisque c'est elle qui va conditionner en grande partie la compacité et l'élégance de notre programmation.
Les premiers types sont donnés par les définitions suivantes :

```
COULEUR= SCALAIRE;
INDICE= SCALAIRE;
PUISSANCE= SCALAIRE;

TYPETEXTURE= (Mate, Miroir, Transparent);
TEXTURE= RECORD
        Couleur: COULEUR;
        Reflection: SCALAIRE;
        CASE Type: TYPETEXTURE OF
        |Mate:
        |Miroir:
        |Transparent:
        Indice: INDICE;
        END;
END;

CIEL= PROCEDURE(VAR VECTEUR) : COULEUR;
MATIERE= PROCEDURE(VAR VECTEUR, VAR
TEXTURE);
```

COULEUR, INDICE et PUISSANCE représentent respectivement la couleur d'un objet (n'oublions pas que nous travaillons en noir et blanc, une seule valeur suffit pour une couleur), l'indice d'un milieu (je pensais à l'origine gérer la réfraction mais les temps de calculs deviennent vraiment trop pénibles sur mon petit A500, je n'ai donc pas encore implémenté cette possibilité, plus tard peut-être...), et enfin la puissance d'une lampe.

Ensuite vient le type TEXTURE qui décrit l'aspect d'un objet. C'est un RECORD qui contient un champ pour la couleur, un pour le cœfficient de réflexion (une partie seulement du faisceau sera réfléchie par les objets), un autre pour le type (une surface peut être mate, réfléchissante ou transparente - là encore, cette possibilité n'est pas encore exploitée -), et enfin, dans le cas de la transparence, l'indice du milieu.

Les deux types suivants permettent de décrire d'une part le ciel, et d'autre part une matière.

```
CIEL= PROCEDURE(VAR VECTEUR) : COULEUR;
MATIERE= PROCEDURE(VAR VECTEUR, VAR
TEXTURE);
```

Le type CIEL est une fonction qui renvoie la couleur "visible" dans une direction donnée (vous lui passez le vecteur vision et elle vous renvoie la couleur du ciel dans cette direction, on n'a pas besoin de connaître la position de l'observateur, il s'agit ici de "géométrie projective").

Le type MATIERE est une procédure qui reçoit en paramètre d'entrée une VECTEUR et une TEXTURE en VAR, elle renvoie alors la texture qui se trouve à cet endroit là. Admirez la puissance de cette méthode ; elle permet de faire aussi bien les textures unies (il suffira de ne pas tenir compte des coordonnées), que des textures mathématiques simples comme un damier (un équa-

MON CHER WATSON

Figure 3: deux trous dans la sphère

Figure 4: et un cylindre infini !

Figure 5: trois cylindres infinis éclairés par deux lampes

tion élémentaire determinera la couleur en fonction des coordonnées), ou encore des textures complexes comme le mapping (il faudra alors charger en mémoire l'image à mapper avant de pouvoir l'utiliser).

Enfin viennent les types qui définissent les composants de notre image proprement dits. En premier lieu viennent les quadriques, puis les "objets" (qui utilisent les quadriques), enfin les lampes et pour finir la scène (qui utilisent tous les autres types). Comme nous l'avons déjà dit, un objet est défini comme une intersection de quadriques, il faut donc pouvoir stocker pour chaque objet une liste de quadriques qui s'y rattachent. En Modula 2, comme avec la plupart des langages compilés (Pascal, C ou autres), on n'a pas la possibilité de manipuler des tableaux de tailles variables (le C++ par contre autorise ce genre de fantaisies), il faut donc travailler avec ce que l'on appelle des "listes chaînées". Le principe est simple : chaque variable contient un pointeur sur une autre variable. Ainsi, on pourra faire des chaînes de quadriques en les faisant pointer les unes sur les autres. Pour indiquer qu'une variable n'a pas de successeur, on utilisera la convention qui consiste à mettre à 0 le pointeur sur le suivant. Le Modula 2 utilise pour cela le symbole NIL qui représente l'adresse nulle.

De plus, on pourra utiliser un pointeur sur la première des variables d'une liste pour représenter la liste chaînée toute entière. Par exemple, le type OBJET que nous verrons plus loin contient d'une part une matière, et d'autre part un pointeur sur une quadrique, qui est en fait le pointeur sur la liste des quadriques dont l'intersection est la forme de l'objet. Le type SCENE contient un pointeur sur un objet et un pointeur sur une lampe (à nouveau, ce sont des "racines" d'une chaîne d'objets et d'une chaîne de lampes).
Voyons en détail pour les quadriques comment cela se passe. Nous avons donc trois types différents : un type QUADRIQUE qui contient les informations relatives à la quadrique proprement dite, ensuite un type QUADRIQUECHAINE qui contient une quadrique et un pointeur sur une autre QUADRIQUECHAINE, et enfin nous avons le type QUADRIQUECHAINEPTR qui est un pointeur sur un QUADRIQUECHAINE :

```
(* Une quadrique est ici la partie
d'espace définie par
 a*x^2 + b*y^2 + c*z^2 + d*x*y + e*x*z
+ f*y*z + g*x + h*y + i*z >= j *)
QUADRIQUE= RECORD
    a, b, c, d, e, f, g, h, i, j: SCALAIRE;
END;

QUADRIQUECHAINEPTR= POINTER TO QUADRIQUECHAINE;
QUADRIQUECHAINE= RECORD
    Corps: QUADRIQUE;
    Suivant: QUADRIQUECHAINEPTR;
END;
```

Donc, le type QUADRIQUE contient "réellement" une quadrique, alors que les deux autres sont plutôt un "habillage" pour une utilisation dans les listes chaînées. Cette méthode permettra de gérer des quadriques hors d'une liste sans avoir des champs inutilisés (ce qui serait le cas si nous n'avions que le type QUADRIQUECHAINE par exemple).

Nous avons ensuite les types relatifs aux objets, bâtis de manière semblable :

```
OBJET= RECORD
    Forme: QUADRIQUECHAINEPTR;
    Matière: MATIERE;
END;

OBJETCHAINEPTR= POINTER TO OBJET-
CHAINE;
OBJETCHAINE= RECORD
    Corps: OBJET;
    Suivant: OBJETCHAINEPTR;
END;
```

Puis les lampes, qui sont elles aussi chaînées, car on veut pouvoir en mettre plusieurs dans une scène.

```
LAMPE= RECORD
    Position: VECTEUR;
    Puissance: PUISSANCE;
    Couleur: COULEUR;
END;

LAMPECHAINEPTR= POINTER TO LAMPECHAINE;
LAMPECHAINE= RECORD
    Corps: LAMPE;
    Suivant: LAMPECHAINEPTR;
END;
```

Pour finir, le type SCENE regroupe tout cela et permet de définir d'un seul coup tout une scène en donnant un pointeur sur une chaîne d'objets, un sur une chaîne de lampes, ainsi qu'un ciel et une lumière ambiante (il faut prévoir cet éclairage pour pouvoir supprimer les zones de pénombre).

```
SCENE= RECORD
    Lampe: LAMPECHAINEPTR;
    Objet: OBJETCHAINEPTR;
    Ciel: CIEL;
    EclairementDiffus: PUISSANCE;
END;
```

Finalement donc, nous avons un objet SCENE qui pointe sur un type LAMPECHAINE et sur un type OBJETCHAINE. Le LAMPECHAINE pointe à son tour sur un autre LAMPECHAINE, etc. jusqu'à la fin de la liste de lampes. L'OBJETCHAINE quant à lui pointe d'une part sur son successeur dans la liste des OBJETS (qui lui aussi pointe sur...) et d'autre part sur un QUADRIQUECHAINE qui contient la description de la première quadrique qui définit sa forme. Ce QUADRIQUECHAINE pointe à son tour sur un autre QUADRIQUECHAINE etc. jusqu'à la fin de la liste des quadriques qui définissent la forme de l'objet.

Le problème maintenant se situe au niveau de l'interface utilisateur, car si tout ce que nous venons de voir est séduisant pour le programmeur, cela l'est sans doute moins pour celui qui aura à décrire une scène "en pratique". Pour éviter d'écrire un modeleur ou un programme qui traduirait un script, nous allons utiliser la méthode la plus simple : les scènes seront décrites par une routine en Modula 2 dans le corps du programme. Pour cela nous allons écrire quelques routines qui permettront de créer des sphères, des plans ou des cylindres et de les incorporer à la scène.

Prenons la première de ces routines ; elle permet de créer une quadrique en forme de sphère. Elle prend comme paramètres les trois coordonnées du centre et le rayon :

```
PROCEDURE SphereVersQuadrique(Cx, Cy,
Cz, Rayon: SCALAIRE;
    VAR Quadrique: QUADRIQUECHAI-
NEPTR);
BEGIN
    ALLOCATE(Quadrique, SIZE(Quadrique^));
    Quadrique^.Suivant:=NIL;
    WITH Quadrique^.Corps DO
    a:=-1.0; b:=-1.0; c:=-1.0;
    d:= 0.0; e:= 0.0; f:= 0.0;
    g:= 2.0*Cx; h:= 2.0*Cy; i:=
2.0*Cz;
    j:= Cx*Cx+Cy*Cy+Cz*Cz-Rayon*Rayon;
    END;
END SphereVersQuadrique;
```

Le principe est simple : la routine réserve la mémoire nécessaire et renvoie l'adresse dans un QUADRIQUECHAINEPTR. Les cœfficients de la quadrique sont calculés en fonction des paramètres de la sphère (vous pouvez facilement vous assurer que les valeurs sont correctes).

Ensuite, il va falloir créer un objet où ira se ranger cette quadrique ; pour cela, on a une routine qui reçoit en paramètre un pointeur sur une quadrique et une matière :

```
PROCEDURE NouvelObjet(Nouvelle
Quadrique QUADRIQUECHAINEPTR; Matière:
MATIERE;
        VAR Objet: OBJETCHAINEPTR);
VAR
    Quadrique: QUADRIQUECHAINEPTR;
BEGIN
    ALLOCATE(Objet, SIZE(Objet^));

Objet^.Corps.Forme:=NouvelleQuadrique;
    Objet^.Corps.Matière:=Matière;
    Objet^.Suivant:=NIL;
END NouvelObjet;
```

Notez à quel point cela est simple : on réserve la mémoire nécessaire à la description de l'objet, puis on initialise les champs aux bonnes valeurs, enfin on renvoie un pointeur sur cet objet. Cette routine ne construit simplement un objet défini par une seule quadrique, pour compliquer un peu les choses, nous aurons besoin d'une seconde routine que nous verrons plus bas.
Enfin, il faudra mettre l'objet dans la scène :

```
PROCEDURE AjouteObjet(NouvelObjet:
OBJETCHAINEPTR; VAR Scene: SCENE);
VAR
    ObjetBoucle: OBJETCHAINEPTR;
BEGIN
    IF Scene.Objet=NIL THEN
    Scene.Objet:=NouvelObjet;
    ELSE
    ObjetBoucle:=Scene.Objet;
    WHILE ObjetBoucle^.Suivant#NIL DO
    ObjetBoucle:=ObjetBoucle^.Suivant;
    END;
    ObjetBoucle^.Suivant:=NouvelObjet;
    END;
END AjouteObjet;
```

Cette routine est la première où apparaît une boucle qui descend la chaîne. En effet, il va falloir trouver une place dans la chaîne des objets de la scène pour y placer le nouveau. Le type SCENE admet un champ Objet qui pointe sur le premier objet, si ce dernier est vide, cela signifie que la scène ne contient aucun objet, dans le cas contraire, on commence à descendre la chaîne d'objets jusqu'à ce que l'on trouve une place de vide ; à ce moment là, on y range le nouveau.

Comme nous le disions, il est nécessaire que l'on puisse rajouter une quadrique dans la description d'un objet (cela afin de faire des formes qui sont l'intersection de deux quadriques ou plus) :

```
PROCEDURE AjouteQuadrique(Quadrique:
QUADRIQUECHAINEPTR; Objet: OBJETCHAI-
NEPTR);
VAR
    QuadriqueBoucle: QUADRIQUECHAI-
NEPTR;
BEGIN

QuadriqueBoucle:=Objet^.Corps.Forme;
    WHILE QuadriqueBoucle^.Suivant#NIL
DO

QuadriqueBoucle:=QuadriqueBoucle^.Suiv
ant;
    END;

QuadriqueBoucle^.Suivant:=Quadrique;
END AjouteQuadrique;
```

Notez que l'on considère dans cette routine qu'il est impossible qu'un objet soit initialisé sans avoir une quadrique dans son champ Forme.

Par exemple, l'objet de la figure 3 est défini de la manière suivante (la variable Quadrique est un QUADRIQUECHAINEPTR et la variable Objet est un OBJETCHAINEPTR, Scene quant à elle est un objet SCENE):

```
SphereVersQuadrique(0.0, 0.0, 0.0, 1.0,
Quadrique);
NouvelObjet(Quadrique, MatiereUniel, Objet);
NouvelleQuadrique(1.0, 1.0, 0.0, 0.0, 0.0, 0.0,
0.0, 0.0, 0.0, 0.4, Quadrique);
AjouteQuadrique(Quadrique, Objet);
NouvelleQuadrique(0.0, 1.0, 1.0, 0.0, 0.0, 0.0,
0.0, 0.0, 0.0, 0.4, Quadrique);
AjouteQuadrique(Quadrique, Objet);
AjouteObjet(Objet, Scene);
```

La première ligne crée une quadrique en forme de sphère centrée en (0, 0, 0) et de rayon 1. La seconde ligne crée un objet qui a pour forme la quadrique précédemment créée. La troisième ligne crée une nouvelle quadrique (la routine utilisée n'a pas été donnée ici, elle initialise simplement les cœfficients de la quadrique à l'aide des 10 valeurs passées en paramètres); ici, c'est donc la quadrique x^2+y^2>=0.4, il s'agit donc de l'extérieur d'un cylindre. La quatrième ligne ajoute cette quadrique à la forme de notre objet (cela fait donc un trou dans la sphère, puisqu'on fait l'intersection avec un cylindre "négatif"). Les cinquième et sixième lignes font de même avec un second cylindre. La septième ligne enfin rajoute cet objet dans la scène. Ainsi, on obtient bien l'objet représenté sur la photo : une sphère percée de deux trous cylindriques perpendiculaires (pour cette image, il y a en plus une lampe située au-dessus de l'objet).

Pour compléter cette gestion des données en mémoire, il faut rajouter toutes les routines de destruction des objets (il faut bien libérer la mémoire avant de quitter le programme), ainsi que les autres routines de création d'objets géométriques (les plans en particulier).

Dans notre prochaine article, nous aborderons enfin la partie intéressante du ray-tracing, c'est-à-dire les calculs d'intersections des rayons lumineux avec la scène. En attendant, bonne programmation ! ■

François Fleuret

PHASE

93 Avenue du Gl Leclerc
Galerie "Le Square"
75014 PARIS

16 rue Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
mardi-samedi:10h-13h/14h-18h30
tel : 38 81 13 23

TEL:45 45 73 00
FAX:45 45 50 17

IMPRIMANTES

CITIZEN 200	2190 F
CITIZEN 240	2990 F
CANON BJ 10 EX	2290 F
CANON LBP 4+	6900 F
HP DESKJET 500	**3000 F**
HP DESKJET 500 C	4000 F
HP LASERJET II P +	6900 F

livrées avec cable //

VIDEO DIRECTOR : 1490 F

A2000 :CARTES ACCELERATRICES

COMBO 325, 1Mo	5690 F
COMBO 340, 4Mo	7990 F
GVP F40	13990 F
option DISQUE 120Mo	+3500 F

autres références nous consulter

AMIGA 4000
nous consulter

A500 :CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80Mo,1Mo	7900 F
A 530 turbo,120Mo,1Mo	8900 F

DIGITAL SOUND STUDIO
590 F

DISQUES A 2000

GVP 80Mo	3690 F
GVP 120 Mo	4390 F
PROMO: avec kit 2Mo	**+400 F**

SCANNER A MAIN
32 niveaux de gris, 400 dpi
avec doubleur de port //
manuel en français
1290 F

DISQUES A 500

GVP 80Mo	3990 F
GVP 120Mo	4990 F
PROMO: avec kit 2Mo	**+400 F**

CARTE ACCELERATRICE
A530 Turbo120 GVP
68ECO30 à 40 MHz, 1 Mo
Disque dur 80 Mo
7900 F

LOG. DE GRAPHISME

DELUXE PAINT IV	850 F
VOLUMM 4D Jr	450 F
VOLUMM 4D PRO	1450 F
CALIGARI 2	2990 F
REAL 3D LIGHT	990 F
REAL 3D PRO	2900 F
TV PAINT A VIDEO	2390 F
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1690 F

ECRANS

1084S	2400 F
SONY 1404 multisync	5450 F
NEC 3 FG	**5450 F**
NEC 4 FG	6900 F
NEC 5 FG	12900 F

GENLOCKS

GST 40a	2250 F
GST 40 a Y/C	2450 F
GOLD ASF	4350 F
GST GOLD SPF	5500 F
GST GOLD PRO	7500 F
VIDEOMASTER	9900 F
G-LOCK de GVP	**3990 F**

STATIC COLUMN A3000
4 Mo 1900F 8 Mo 3500F

LOG. DE TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER	**690 F**
SCALA VIDEO STUDIO	1900 F
SCALA MULTIMEDIA	3500 F
BROADCAST TITLER SHR	2900 F
BROADCAST TITLER II	1900 F
BT II FONTPACK 1	890 F

MEMOIRES 600/1200

2 Mo/A 600	1190 F
4 Mo/A 600	1700 F
4 Mo/A 1200	2400 F
2 Mo 32 bits + copro (14Mhz)	3000 F
2 Mo 32 bits + copro (25Mhz)	3800 F
4 Mo 32 bits + copro (14Mhz)	4900 F

DIGITALISEURS

DIGIVIEW MEDIA STATION	1690 F
DIGI TIGER II (francisé)	2990 F
DCTV	**3950 F**

CITIZEN 200 COULEUR
24 aiguilles, driver AMIGA
2490 F

CARTES GRAPHIQUES

A VIDEO 24	3900 F
DCTV	3950 F
OPAL VISION	**7990 F**
GVP VISION 24	18900 F

AMIGA 600/1200

A 600	**2000 F**
A 1200	**3500 F**
A 1200/80Mo	**6200 F**
disque 80Mo seul	**2700 F**
avec écran 1083S	**+1500 F**

MATERIEL DE DEMONSTRATION
prix exceptionnels

LOG. DE P.A.O

PAGE SETTER 2	690 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0	1590 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	990 F
PRO PAGE 3.0 V.F +PRO DRAW 3.0	1990 F

BOUTIQUE OUVERTE DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H-13H/14H30-19H30

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS	490 F
AMI BACK	550 F
SAS/LATTICE C 6	2790 F
CAN DO	950 F
DOS TO DOS	440 F
AMOS (Fr)	**460 F**
AMOS 3D	350 F
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1690 F
DEVPAC	950 F
VISTA PRO 2	**950 F**
QUATERBACK 5 +TOOLS	790 F

DD AMMOVIBLES

SYQUEST 44Mo interne	3390 F
SYQUEST 44Mo externe	4490 F
SYQUEST 88Mo interne	4590 F
SYQUEST 88Mo externe	5490 F

livrés avec une cartouche

STATION A 1200
A 1200
disque 80Mo
écran 1960 multisync
8900 F

BUREAUTIQUE

KINDWORDS 3.0	450 F
EXCELLENCE 3.0 (Fr)	**590 F**
SUPERBASE IV	2490 F
PROWRITE 3.2 + FLOW 3.0	**890 F**
MAXIPLAN 4	450 F
PROFESSIONNAL CALC	1990 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
LECTEUR INTERNE A500	550 F
Megachip avecSFAgnus	**1900 F**
DKB 2632 (4Mo pour 2630)	4200 F
MULTISTART 2 + ROM	NC F
TRANSFORMATEUR A 500	500 F
CART. 88M	850 F
SIMMS 1Mo pour GVP	350 F
EXT.512K+HORLOGE	290 F
SOURIS OPTIQUE	**450 F**

DCTV, VISION 24
SCANNER COULEUR
en démonstration
sur rendez-vous

COMPATIBILITE PC

KCS A 500 SANS DOS	1900 F
KCS A 2000 SANS DOS	2450 F
DOS POUR KCS	+300 F
VORTEX 386SX/25	3450 F
CARTE AT 286 GVP	**1190 F**

G-LOCK de GVP : 3990 F

CINEMORPH
Le logiciel de transformation d'image. INDISPENSABLE.
990 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ?
TELEPHONEZ-NOUS.
16-(1)-45 45 73 00

PROMOTION
HP DESKJET 500
COULEURS
4000 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	1800 F
DIGITAL SOUND STUDIO	**590 F**
TECHNO SOUND	450 F
STUDIO 24	1490 F
SAMPLER MK 2	460 F
MIDI CONNECTOR	390 F

SYQUEST
EXTERNE 88Mo
livré avec une cartouche
5490 F

AMIGA 3000
écran 1960
4 Mo supplémentaires
disque 100 Mo
16500 F

NOM / PRENOM.....

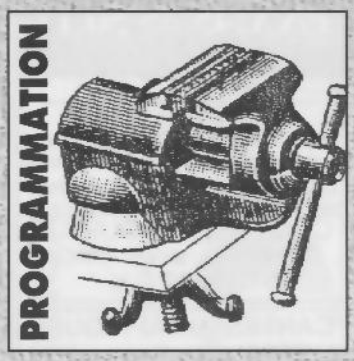
ADRESSE.....

CODE POSTAL..... VILLE.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE
FRAIS DE PORT :
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F
40 F pour les logiciels et 60 F pour le matériel

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
01/93R	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00



INITIATION A

Pour ce second article, nous allons écrire notre premier programme en assembleur en étudiant en détail comment le microprocesseur de notre machine adorée va l'exécuter.

Comme nous l'avions dit dans notre précédent article, la programmation en assembleur se limite à manipuler des octets en mémoire. Pour cela, le 68000 dispose d'une série de mémoires internes que l'on appelle registres et qui servent de zones de stockage intermédiaires sur lesquelles on peut faire agir de nombreuses opérations logiques et arithmétiques.
Les registres principaux sont au nombre de seize. Huit d'entre eux sont plus particulièrement destinés à contenir des adresses (ce sont les registres d'adresses, justement), et les huit autres sont plutôt destinés à contenir des données numériques (et vous l'aurez deviné, ce sont les registres de ? hein ? de données ! bravo !). Ces registres portent les noms de A0 à A7 pour les registres d'adresses et D0 à D7 pour les registres de données.
Il faudrait déjà préciser ce que nous venons de dire en étudiant de plus près le registre A7 qui a un rôle particulier, et qui est en double dans le microprocesseur. En effet, le 68000 peut fonctionner dans deux modes différents (l'un dit "utilisateur" n'autorise que les instructions peu dangereuses, et l'autre, dit "superviseur", autorise toutes les instructions), et chacun de ces modes dispose de son propre registre A7. Pour l'utilisation que nous allons faire de l'Amiga, cette subtilité ne nous dérangera en rien, nous resterons presque toujours en mode utilisateur.
Mais il y a d'autre registres qui ont chacun un rôle primordial dans le 68000. Le plus important est sans conteste le compteur ordinal (ou encore PC pour Program Counter chez les Anglais). Comme nous l'avons déjà dit, tout programme en assembleur doit être transformé en langage-machine qui n'est rien d'autre qu'une succession d'octets en mémoire. Ainsi, toute routine en assembleur sera au bout du compte une petite suite d'octets bien proprement rangée quelque part dans la mémoire de votre Amiga. Le PC indique quelle est l'adresse de l'instruction actuellement exécutée par le microprocesseur. Les autres registres sont le SR (Status Register) qui indique l'état du microprocesseur (cela englobe en particulier le mode du processeur, comme nous l'avons vu plus haut, ainsi que d'autres informations relatives à des utilisations complexes du 68000 auxquelles nous ferons allusion beaucoup plus tard). Enfin, le CCR qui est inclu dans le SR (le SR fait 16 bits, et le CCR n'en fait que 8, ce sont les 8 bits dits "de poids faibles", c'est-à-dire rangés à droite lorsque que l'on écrit le contenu du SR en binaire). Le CCR indique l'état du processeur relativement aux dernières opérations arithmétiques effectuées (résultats nuls, retenues, débordements, signes, ...).

Pour utiliser ces registres, on dispose en assembleur d'une batterie d'instructions qui permet de les tester et de les modifier. En particulier, le registre CCR peut être utilisé pour conditionner des sauts dans le programme (cela permettra donc de sauter à une routine si le résultat de la dernière opération est nul ou bien si il est positif, etc., mais nous reverrons tout cela plus tard).

Il n'est pas de meilleure introduction à un langage qu'un petit exemple. Voici donc votre premier programme en assembleur, qui réalise la moyenne de deux valeurs (Vitesse1 et Vitesse2) puis la stocke dans VitesseMoyenne:

; PROGRAMME DE CALCUL DE LA MOYENNE DE DEUX VITESSES

```
main:
        move.w  Vitesse1,d0
        move.w  Vitesse2,d1
        add.w   d1,d0
        divs    #2,d0
        move.w  d0,VitesseMoyenne
        rts
```

; ZONE DE STOCKAGE DES DONNEES

```
Vitesse1:        ds.w    1
Vitesse2:        ds.w    1
VitesseMoyenne:  ds.w    1
```

Comme vous l'avez sans doute remarqué, le programme est présenté en trois colonnes. La première contient ce que l'on nomme couramment les "labels". Ils se représentent sous la forme d'un nom (que le programmeur choisit selon son bon plaisir. On préférera généralement un nom parlant. Ici, comme le veut la tradition, le premier label est "main", ce qui signifie "principal" dans la langue du regretté Shakespeare) suivi de deux points (on peut d'ailleurs se passer de ces derniers sur la plupart des assembleurs, mais bon, les habitudes, hein...). Pour s'y retrouver, c'est très simple, il suffit d'associer à chaque morceau de programme une adresse, celle de l'endroit où il se trouve en mémoire.
Le rôle d'un label est de situer une portion de programme. Le label "main" représente très exactement l'adresse où se trouvent les instructions qui sont situées après lui dans le listing. L'intérêt de connaître la localisation d'un programme est de pouvoir ensuite faire appel à lui. Sachant que c'est le registre PC dont nous avons parlé plus haut qui indique au microprocesseur quelle instruction exé-

L'ASSEMBLEUR (2)

cuter, il suffit de lui affecter la valeur du label où l'on désire se rendre. Quelques instructions servent à cette tâche. Nous ne ferons ici qu'en citer les plus courantes : JMP, JSR, BRA, BEQ, BNE, BPL BMI... Dans l'exemple donné, l'appel de notre routine "main" se ferait par l'instruction Jump to Sub-Routine :

```
jsr     main
```

Les labels permettent aussi de repérer des données autres que des instructions en mémoire. Dans notre petit exemple, nous avons trois autres labels : Vitesse1, Vitesse2 et VitesseMoyenne qui correspondent à des zones où nous rangeons des valeurs codées sur deux octets.
La seconde colonne contient les mnémoniques des instructions. Le terme de mnémonique représente des noms donnés aux instructions de manière à ce que ceux-ci soient simples à retenir et faciles d'emploi. En effet, chaque instruction en mémoire n'est pas représentée par son mnémonique mais par son code opératoire. Par exemple l'instruction RTS située à la fin du programme a pour code opératoire la valeur hexadécimale $4e75 (ce qui la rend d'ailleurs aisée à repérer en mémoire lors de certains débugages pénibles). Les mnémoniques sont parfois suivis d'une petite extension qui spécifie sur quelle taille d'opérande elles sont censées s'exécuter. Ces extensions sont : .b .w .l.

L'extension par défaut est sur la plupart des assembleurs 68000 le .w (c'est une convention mais il est conseillé de préciser à chaque ligne la taille de l'opérande car on est jamais à l'abri d'un changement de convention).
Enfin, la troisième colonne contient les opérandes, c'est-à-dire les objets sur lesquels s'exercent les instructions. Certaines instructions ne demandent aucun opérande, par exemple RTS. D'autres utilisent un ou deux opérandes selon l'opération qu'elles exécutent. Par exemple, l'instruction ADD qui sert à additionner deux éléments réclame deux opérandes. A l'inverse, NEG, opération d'inversion de signe ne demande qu'un seul opérande.

Les programmeurs ordonnés et méthodiques utilisent souvent le reste de la ligne d'instruction pour écrire des commentaires. Ceux-ci permettent de relire plus facilement certaines portions de code car l'assembleur est un langage connu pour être particulièrement difficile à lire (n'en déplaise à Dave Small). Chaque commentaire doit être précédé d'un point-virgule.

Nous pouvons maintenant aborder la description du listing ligne par ligne. La première d'entre-elles, la ligne main, se contente de déclarer à l'assembleur le nom d'un label. Lors de l'assemblage (opération qui consiste à transformer le code source en code objet compréhensible par le 68000) l'adresse par rapport au début du programme va être notée et associée à main. Quand on exécutera le programme, celui-ci sera relogé, c'est-à-dire que les valeurs relatives seront transformées en valeurs absolues calculées en fonction de l'adresse réelle du programme en mémoire. Nous reverrons cette opération plus en détail dans nos prochains articles. Dans la plupart des cas, cela n'influence en rien la manière de concevoir un programme.

La ligne suivante est une instruction 68000. Elle est chargée de réaliser un transfert de données, de la mémoire vers un registre. Pour cela on fait appel à l'instruction la plus utilisée par les programmeurs en assembleur : move. Cette instruction est entièrement dédiée au transfert de données. Elle est en effet capable de transférer des octets situés dans la mémoire ou dans des registres vers un autre endroit. La taille des données transférées est de un, deux ou quatre octets. On spécifie cette taille juste après le mnémonique par .b, .w ou .l. Dans l'exemple fourni, on transfère deux octets soit un mot. Ensuite on doit dire au 68000 quelle source et quelle destination utiliser. Le premier paramètre spécifie la source. Ici, la source est la zone mémoire nommée Vitesse1. Vous avez sans doute remarqué que Vitesse1 était définie plus bas dans le source par un label. Nous retrouvons donc dans notre ligne d'instruction une référence à l'adresse mémoire de la zone que l'on a volontairement dédiée au stockage de l'information Vitesse1. Le second paramètre est d0, le premier registre de donnée. L'action de notre "move" est donc simple : il s'agit du transfert des deux octets situés à l'adresse Vitesse1 et Vitesse1 + 1 dans le registre d0. En termes plus techniques, on charge d0 avec le contenu de la mémoire Vitesse1. Pour la suite du listing, cette opération sert à prendre dans un registre de travail la première valeur à partir de laquelle on va calculer la moyenne.
On peut shématiser l'action du move.w Vitesse1,d0 par le tableau suivant en considérant que Vitesse1 contienne $0123 et que d0 contienne $AABBCCDD:

Vous aurez sans doute remarqué que les quatre chiffres de poids forts de d0 ne sont pas affectés par le "move". Cela est dû au fait que nous avons fait un transfert en .w et que d'une manière générale, toutes les opérations associées à une taille donnée n'agissent que sur la partie des registres qui les concernent.

La seconde ligne est en tout point identique à la précédente du point de vue de son fonctionnement. Cependant elle transfère les informations non plus à partir de Vitesse1 mais à partir de Vitesse2 et

	Adresse mémoire —> Contenu		Registre —> Contenu	
Avant				
	Vitesse1	$01	d0	$AABBCCDD |
	Vitesse1 + 1	$23		|
Après				
	Vitesse1	$01	d0	$AABB0123 |
	Vitesse1 + 1	$23		|

non plus vers d0 mais vers d1. Une fois les deux premières lignes exécutées on se retrouve donc avec nos deux informations dans les registres, prêtes à être utilisées pour le calcul.

Continuons l'analyse du source avec la troisième ligne. Celle-ci contient l'instruction ADD qui fait partie des instructions arithmétiques de base du 68000. Avant de continuer plus loin notre analyse du comportement du microprocesseur, il est bon de s'attarder quelques instants sur la manière dont se fait une addition en binaire.

Comme nous l'avons longuement dit, et comme, je l'espère pour vous, vous l'avez compris, l'ordinateur ramène toutes les données à des bits, et à des expressions binaires. Il faut donc qu'il existe un moyen d'opérer les calculs sur ces bits pour que l'on puisse les faire avec le microprocesseur. Dans le cas de l'addition, cela se fait de manière tout à fait identique à celle que vous avez dû apprendre lorsque vous étiez petit. La méthode est la suivante, on s'occupe des bits en partant de ceux de poids faibles, c'est-à-dire ceux qui ont la plus petite valeur (en l'occurence 1). On considère donc successivement les bits de rang 0, puis ceux de rang 1, etc... A chaque étape, on considère les deux bits de même rang dans les deux nombres dont on veut faire la somme.

Il y a trois possibilités. S'ils sont tous les deux nuls, la somme des deux est nulle.

N° de bit	Bit de A	Bit de B	Résultat	Bit de C	Retenue
0	1	1	1+1=10	0	1
1	1	1	1+1+1=11	1	1
2	1	0	1+0+1=10	0	1
3	0	0	0+0+1=01	1	0

Si l'un vaut 1 et l'autre 0, leur somme est 1, et si enfin, les deux valent 1, alors leur somme est 2, soit 10 en binaire. Dans les deux premiers cas, aucun problème, le bit de rang n du résultat sera 0 ou 1. Dans le troisième cas par contre se pose un petit problème, comment s'y prendre pour faire rentrer ce 10 dans un seul bit ? Et bien il suffit de faire comme en décimal : on va utiliser une retenue qui va permettre de reporter au rang suivant ce "dépassement". On aura donc à sommer au rang suivant d'une part les deux bits des chiffres à additionner, et en plus, la retenue qui provient de la somme précédente.

Prenons un exemple pratique, si nous voulons calculer C=A+B avec A=111 et B=011. Alors :

Nous pouvons citer dès à présent le bit C du registre CCR qui est chargé de récupérer la retenue au sortir des opérations d'addition.

L'instruction ADD exécute cette tâche très rapidement. Dans notre petit listing, nous utilisons ADD sur les 16 bits de poids faible des registres d0 et d1 grâce à l'extension .w. Ceci est tout à fait logique car nous avons chargé nos registres avec des mots. L'opération nécessite deux opérandes. Le premier fournit la première valeur de l'addition, le second contient la seconde valeur puis le résultat de l'opération. ADD d1,d0 est donc équivalent à d0 = d0 + d1.

La quatrième ligne de code est une opération de division par deux du résultat de l'addition. DIVS est l'instruction de division du 68000. Cette instruction (lente sur les versions de base de notre microprocesseur et donc à n'utiliser qu'avec parcimonie) ressemble un peu à l'instruction ADD au point de vue des opérandes demandés. Dans notre listing, on utilise un mode d'adressage particulier pour annoncer que l'on veut faire une division par deux. Il s'agit de l'adressage immédiat qui est spécifié par le symbole # suivit d'un nombre. Contrairement aux adressages précédents (registre, mémoire) ce dernier dit au microprocesseur d'aller chercher l'opérande directement après le code opératoire.

La dernière ligne de code contient l'instruction RTS (Return from Sub-Routine) que nous verrons dans la suite de notre initiation. Sachez, dès à présent, que RTS sert à revenir d'un sous-programme appelé par JSR ou BSR. Une grande partie de l'algorithmie moderne est basée sur le fait qu'un morceau de programme (une routine ou une procédure) puisse être appelée de différents endroits.

Viennent ensuite les trois réservations de mémoire associées aux labels Vitesse1, Vitesse2 et VitesseMoyenne. Cette réservation se fait à l'aide de la directive de compilation DS. Celle-ci est reconnue par l'assembleur lui-même et n'est pas transformée en code machine (ce n'est pas une instruction du 68000). Elle indique simplement de réserver un mot (.W suivi de 1) dans le code objet. En mémoire on trouvera donc une zone de deux octets associée à chaque label.

Au terme de cette analyse systématique de chaque ligne de notre code source, nous pouvons enfin l'assembler pour obtenir un code exécutable. Dans notre cas, le résultat ne sera pas spectaculaire puisque le programme se contentera de chercher deux valeurs en mémoire et d'en calculer la moyenne. De plus, dans un but pédagogique, nous n'avons pas du tout optimisé le code. Nous vous conseillons donc, en guise d'exercice, d'essayer d'optimiser le programme tant sur la vitesse que sur la compacité.

Pour finir voici le résultat de la compilation, qui devrait vous aider à mieux comprendre le rapport étroit qui existe entre code source et code assemblé (voir encadré ci-dessus). ■

François Fleuret et Eric Brunet

Adresse relative	Code machine	Labels	Instructions ou Directives	Opérandes ou Paramètres
00000000		main1: M		
00000000	30390000001A		move.w	Vitesse1,dØM
00000006	32390000001C		move.w	Vitesse2,d1M
0000000C	DØ41		add.w	d1,dØM
0000000E	8ØFC0002		divu	#2,dØM
00000012	33C00000001E		move.w	dØ,Vitesse MoyenneM
00000018	4E75		rts	
0000001AM				
0000001C		Vitesse1:	ds.w	1M
0000001E		Vitesse2:	ds.w	1M
00000020		VitesseMoyenne:	ds.w	1M

SOLDES D'HIVER

EDITIONS MICRO APPLICATION

LIVRES

129 F

ARENA 2000
Un jeu d'adresse et de logique qui enthousiasme tous les joueurs avec ses superbes graphiques et ses effets sonores spéciaux. 40 niveaux de jeu, création de vos propres niveaux, alors relevez le défi et tentez de maîtriser votre adresse.

149 F

PRINT STUDIO
Vous aide à obtenir sur papier et de manière confortable ce que vous voyez à l'écran. Vous pouvez imprimer simplement et rapidement entête, lettres, textes, listings, pages écran, dessins, capture, etc. PRINT STUDIO vous offre toujours une qualité d'impression excellente.

NOUVEAU

BIEN DEBUTER AMIGA 500+, 600 ET 3000
Voici l'ouvrage idéal pour découvrir toutes les facettes du nouveau système d'exploitation des Amiga kickstart 2.0. De nombreux exemples pratiques vous aideront à assimiler plus facilement les rouages de ce système d'exploitation.

149 F

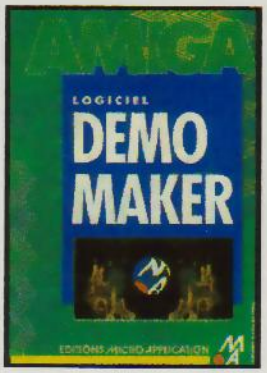
MULTIPAINT 149 F
Ce programme de dessin grâce à une boîte à outils complète vous permet de donner libre cours à votre imagination, vous pouvez choisir jusqu'a six écrans, les mélanger et les copier à volonté.
Portez sur votre Amiga le fruit de votre imagination.

LOGICIELS

GFA BASIC LOGICIEL ~~490 F~~ 200 F
Le langage de référence sur Amiga. Son adaptation aux performances de l'Amiga est remarquable. Il fonctionne parfaitement en multitâche et dispose d'un support graphique super puissant. Il accède directement aux commandes de l'Amigados et gère les menus et les requêtes par le Request Construction Tools. Par sa puissance et sa facilité d'utilisation, il est destiné à toutes les applications, tant ludiques que professionnelles.

GFA COMPILATEUR ~~395 F~~ 150 F
L'outil indispensable pour optimiser tous vos programmes en GFA BASIC.

DEMO MAKER
Ce logiciel vous permet de réaliser en un temps



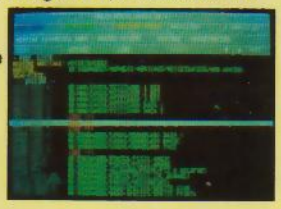
record des démos en exploitant à fond les possibilités graphiques et sonores de l'Amiga. Vous apprendrez à utiliser les nombreux objets vectorisés et polices de caractères proposées, et à importer vos musiques ou vos images.

MUSIC MAKER ~~395 F~~ 250 F
Pénétrez dans le monde fascinant de la musique digitale. MusicMaker vous offre un studio complet travaillant sur 8 voix grâce au mode étendu.
Depuis les sons digitalisés jusqu'à la composition de morceaux personnalisés,toutes les créations vous sont autorisées.

MULTIMEDIA MAKER

~~445 F~~ 250 F

Réaliser des démos professionnelles en exploitant toutes les capacités sonores et graphiques de l'Amiga. Osez les effets les plus fous : scrolling de texte avec rotation et effets miroir, animations d'objets 3D, fondu, incrustation d'images IFF, instruction film pour banc titre et générique... tout est enièrement paramètrable à la souris. Fourni avec bibliothèque de fontes, de logos, d'objets vectoriels d'images et de SoundTrackers.



BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

Pour toute commande un Pin's MA gratuit

A retourner à : Editions **MICRO APPLICATION**
58, rue du Faubourg-Poissonnière, 75010 Paris – Tél. : (1) 47.70.32.44

NOM .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Date ..... Signature

JE COMMANDE : .....
.....
.....

❑ GRATUIT : je désire recevoir le catalogue MA 92
Ci-joint mon règlement de : ..... TTC
Frais d'envoi 20 F si commande inférieure à 250 F, 40 F recommandé
❑ Mandat ❑ Chèque à l'ordre de Micro Application

OPERATION SPECIALE AMIGA REVUE

REVEILLEZ V

Quelque soit votre niveau de programm

LAURENT EST UN VRAI FAN DE ZORRO.
PETIT, IL AVAIT TOUTE LA PANOPLIE.

AUJOURD HUI, AVEC CELLE D AMOS,
LAURENT EST EN PLEIN RÊVE.

IL PEUT FABRIQUER ET ANIMER
SON HÉROS SUR AMIGA !

Toute une gamme de produits AMOS pour les amigos de l'AMIGA !

Et pour vous aider : 3615 UBI*OS

Ce serveur vous permettra de consulter François LIONET, programmeur et heureux père de toute la gamme des produits AMOS. Il répondra plusieurs fois par semaine à toutes les questions que vous laisserez à son attention sur les produits AMOS.

OTRE AMIGA

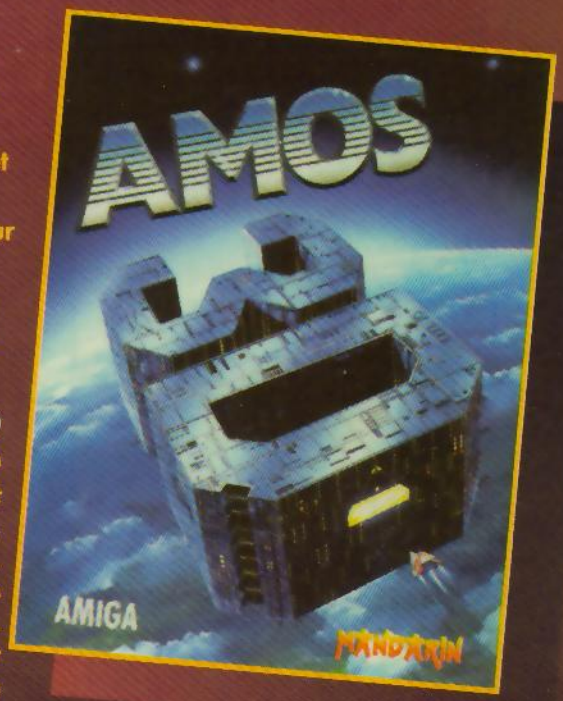
ation il y a un produit AMOS pour vous

AMOS CREATOR

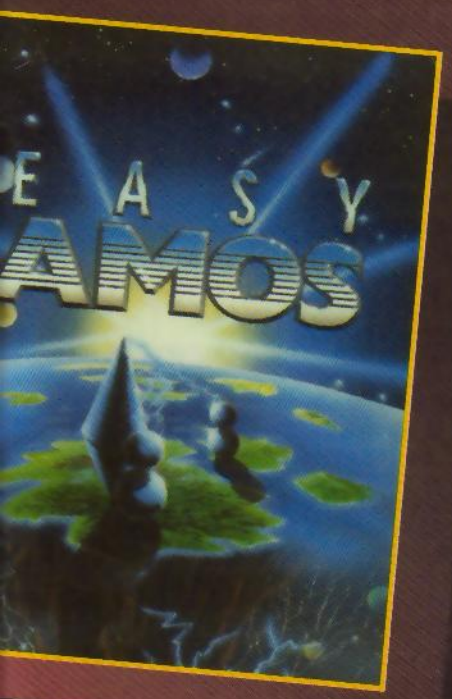
* Obtenez des résultats extraordinaires avec un minimum d'efforts grâce à plus de 500 commandes.
* Définissez et animez des sprites hard et soft très rapidement.
* Affichez jusqu'à huit écrans à la fois sur votre écran de télévision.
* Créez des scrollings différentiels, cette fonction est particulièrement appropriée pour les scrollings des Shoot'em ups.

AMOS 3D

* Créez de surprenants effets en 3D
* Utilisez le modeleur d'effet s pour créer tout objet 3D complexe que vous pourrez ensuite animer, déformer, coller, diminuer ou agrandir...
* Manipulez vos objets et animez en des points grâce à plus de 30 nouvelles commandes.
* Animez des détails sur la surface de vos objets et faites évoluer leur aspect... Manuel en Français



UBI SOFT
Entertainment Software



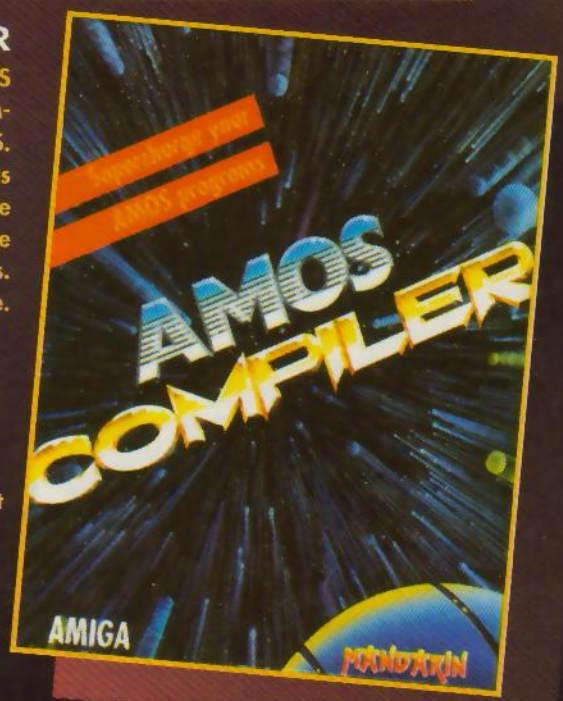
AMOS COMPILER

* Compactez tous vos programmes AMOS
* Intégrez jusqu'à 68 000 instructions assembleur à vos programmes AMOS.
* Accédez à des commandes 5 fois plus rapides ce qui vous permettra d'obtenir une vitesse 2 fois plus importante en moyenne dans la plupart de vos programmes.

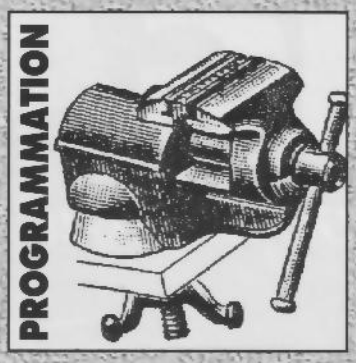
Ce produit est en version française intégrale.

EASY AMOS

Faites vous aider du professeur AMOS, un charmant petit martien, qui vous assistera à chaque fois que vous en aurez besoin.
EASY AMOS s'adresse à tous ceux qui veulent apprendre ou développer leurs capacités de programmation. Ce langage fait de la programmation quelque chose de simple et d'amusant tout en gardant de très larges possibilités. Le manuel de plus de 400 pages est agréable à consulter et bien sûr entièrement en Français.



En vente dans toutes les FNAC et les meilleurs points de vente.



LA BOITE A C

Que diriez-vous d'une boîte qui parlerait français dans votre boîte à clous ? C'est du moins ce que nous vous proposons de réaliser grâce au langage Arexx couplé avec Digiview 4.0.

Aujourd'hui nous nous adressons à une certaine élite, à tous les possesseurs de DigiView V4.0 de Newtek (celle munie d'un port ARexx).
DigiView a été, et est encore, le logiciel de base en ce qui concerne la digitalisation d'images. Son prix relativement peu élevé fait qu'il est assez répandu dans la communauté Amiga. Ceci justifiant, si faire se peut, l'intérêt de cet article.
Le mécanisme de digitalisation est basé sur la superposition de trois images filtrées en trois couleurs primaires : Rouge, Vert, Bleu.
Dans son emploi le plus élémentaire, il est nécessaire de procéder à différentes manipulations pour obtenir une image à l'écran.
En passant sous silence les inévitables choix de modes, il reste deux opérations à réaliser au moment de la digitalisation. La première consiste à placer le filtre coloré entre la caméra et l'image à digitaliser. La deuxième, à sélectionner au moyen du menu Ad Hoc la couleur correspondant à celle du filtre. L'opération se répète trois fois. Ensuite, il est nécessaire de demander à DigiView de bien vouloir effectuer la superposition.
Que tous ceux qui ont oublié, au moins une fois, de tourner le filtre ou de déclencher la bonne digitalisation se lèvent. Ah! Ah! Comme le fait chanter Offenbach dans la "Belle Hélène", ou plus prosaïquement une marque laitière, ils se dressent par milliers. Bien que les raisons en soient différentes ! C'est tellement vrai que NewTek propose un automatisme à base de moteur qui permet de digitaliser les trois images en faisant tourner le filtre au bon moment et à la bonne couleur. Il s'agit du DigiDroid qui est abandonné pour une somme pas tout à fait ridicule. Il faut regarder l'évidence en face et avec courage : la technologie n'est pas à la hauteur de l'ergonomie nécessaire. En effet, le travail de digitalisation n'est pas seulement mécanique, c'est au contraire un travail de photographe artiste qui choisit ses lumières, ses cadrages et ses interprétations. Aussi quelle frustration lorsqu'il faut recommencer une digitalisation parce qu'on a mal manipulé le tout ! Et ce d'autant que DigiView est lent par principe surtout dans les modes "overscan" et "hires". A cela s'ajoute que la digitalisation d'une image issue d'un camescope nécessite l'arrêt sur image, opération de durée limitée par le camescope lui-même et qui, selon l'incontournable loi de Murphy, se déclenche toujours intempestivement.

C'est, selon une terminologie remise en honneur de nos jours, la galère. Alors ? Alors ARexx est arivé hé hé, sans's'presser hé hé, le bel ARexx, le grand ARexx, avec ses ports et ses facilités !

Pour obtenir un effet de suspense qu'Alfred n'aurait pas désavoué, nous n'irons pas au fait immédiatement. Juste pour inciter les bricoleurs (avertis) à regarder du côté des ports joystick comment on peut simuler le Digidroid. Ceux qui sont en possession de l'excellent Genlock digitaliseur de Satellite et Télévision savourent quotidiennement cette disposition.
Mais ARexx est généreux et propose aux plus démunis l'amélioration encore inédite qui leur donnera un sourire de suffisance et une place privilégiée dans ce monde ploutocrate.
Oyez Oyez braves gens ! Voici DigiView parlant ! C'est une première de taille, de la taille de celle qui fit passer le cinéma muet au parlant. Ne craignons pas de le dire et de nous en féliciter. Non seulement parlant, mais encore directeur d'opérations adaptables au besoin de chacun. Quel est donc l'heureux assemblage qui permet une telle réalisation ? C'est aussi simple que l'oeuf de Colomb.

D'un côté DigiView V4.0 est muni d'un port ARexx et d'un peu plus de trente commandes qui permettent d'accéder à toutes ses fonctions à partir de l'extérieur. En particulier à celles de digitalisation.
De l'autre côté, l'Amiga est doté de fonctions sonores et parlantes grâce à la fonction "say" qui est fournie avec la machine.
La possibilité offerte par ARexx de s'adresser à différents logiciels de même qu'à son hôte, en utilisant la commande ARexx "address" suivie de "command" lorsqu'il s'agit de l'hôte ou du nom du port lorsqu'il s'agit d'un logiciel externe fait qu'à partir d'un "script" simple on peut manipuler les deux entités précédentes à volonté pour notre plus grande satisfaction.

SAY

Le seul réel inconvénient de "say" est qu'il "parle" américain. Cette caractéristique ne lui permet pas de prononcer les fausses diphtongues françaises. Tous les sons EU, ON, AIN, lui sont étrangers et plus encore sont prononcés différemment selon leur position dans le mot. Lui faire prononcer les trois couleurs, bleu, vert, rouge va relever de l'acrobatie. Commençons par le plus facile.
Rouge peut être traduit par "-r -p150 rrooj". C'est encore compréhensible quoique le son "ou" soit plus sourd qu'en français et que le "j" soit prononcé "dj" ce qui donne approximativement 'rroudge'. Passons au vert. Une approximation suffisante bien que l'accent tonique soit placé au début du mot est: '-r -

LOUS AREXX (14)

p100 vvvairr!'. Enfin le bleu. Celui-là c'est la catastrophe. On peut en avoir une imitation valable si l'on sait que c'est bleu que l'on doit entendre avec '-r -p80 blea!' On trouvera dans le programme suivant des variantes. En particulier le "h" final permet d'allonger un peu le son.
Les paramètres précédant éventuellement le mot à prononcer et si la phrase à prononcer contient des espaces, il convient alors de les enclore entre des apostrophes tout comme une commande Cli. Il est aussi possible d'utiliser la commande -xNomDeFichier pour donner l'adresse d'un fichier texte à prononcer. Tout les essais peuvent être effectués en lançant "say" par son icône ou par le Cli ce qui fait apparaître deux fenêtres d'exploitation. Pour les détails reportez-vous au mode d'emploi de "say".

DIGIVIEW 4.0

Le port ARexx qui permet l'invocation de DigiView est "Digi-View". Rappelons une fois encore que le nom d'un port doit respecter les majuscules et les minuscules.
Nous nous intéresserons à deux types de commandes. D'une part celles qui permettront de charger DigiView dans le mode voulu et, d'autre part, celles qui nous permettront de lancer la digitalisation. De façon optionnelle, on pourra aussi utiliser la sauvegarde automatique dans le mode et sur le support que l'on souhaite.
Pour ceux qui ne disposeraient pas de ARexx, ou pire encore pour les réfractaires, une issue de secours leur est fournie. Le logiciel fourni avec DigiView comprend aussi un petit translateur, DVlink, qui permet, à partir du Cli, de lancer les mêmes commandes pourvu qu'elles soient précédées de l'incantation DVlink.

Pour lancer DigiView il faut émettre la commande suivante :
DV xxx yyy (clb) qui en langage humain signifie DigiView, évidemment, xxx résolution horizontale 320,352,384,640,704, 768, yyy résolution verticale 256,290, 512,580, clb choisissant : couleur ou noir et blanc.
Attention, si l'invocation n'est pas complète DigiView présentera immanquablement son écran de commande habituel. Au cas où il ne pourrait pas être chargé, pour une quelconque raison, il présenterait alors un avertissement. Enfin le non respect des résolutions précédentes le plonge dans une stupeur léthargique.

Les commandes que nous utiliserons se résument, parmi toutes les possibles, à "digr, digb, digg" qui signifient respectivement : digitalise Rouge, Bleu, Vert pour la digitalisation, "scbk scfr" pour placer DigiView derrière ou devant, 'QUIT' pour en sortir et 'SIFF NomDeFichier' pour sauver un fichier en mode IFF ou 'SRGB NomDeFichier' pour une sauvegarde en mode 21 bits. Bien que l'Amiga ne soit pas apte à représenter des fichiers 21 bits cette sauvegarde peut présenter de l'intérêt. Pour ceux qui voudraient reprendre ultérieurement le fichier et effectuer des corrections nouvelles et ceux, plus fortunés, qui disposent de logiciels de traitement des fichiers 24 bits. Cette forme de sauvegarde consomme de la place car chaque image est conservée sous forme de trois fichiers R, G, B totalisant 21 bits par pixel.

D'autres commandes pourraient être utilisées au gré de chacun. En particulier celles relatives aux palettes et à leur fixité au cours de différentes digitalisations d'images qui seront mixées ultérieurement. Pensez au logiciel de présentation AmigaView pour lequel les transitions de palettes sont un problème et à Scala qui n'a pas ce souci mais qui "invente" des transitions qu'on peut ne pas souhaiter.

MODE D'EMPLOI

Il est temps maintenant de donner tout le mécanisme du petit logiciel qui suit.
Après avoir demandé le type de résolution de votre choix le programme lance DigiView dans ce mode, présente un "requester" (digitalisation ?) et attend, patiemment, le début de la digitalisation. Lorsque l'opérateur a effectué ses préparatifs, il "clique" "oui". Le logiciel clame alors la couleur qui va être digitalisée et l'opérateur dispose de quelques secondes pour placer le disque en face de la couleur correspondante. Un petit compte à rebours lui précise le déroulement. La première digitalisation s'effectue et dès qu'elle est finie le logiciel entreprend de digitaliser la deuxième couleur en prévenant de la même façon que pour la première, et aussi pour la troisième. A la fin de la digitalisation, il y a présentation de l'image avec possibilité de correction et, si l'option sauvegarde automatique a été acceptée, l'image digitalisée est sauvegardée avec le nom générique fourni suivi d'un numéro indiciel d'identification.
Pour pouvoir sauvegarder une image corrigée, la sauvegarde est retardée par un "requester" qui reste derrière l'image. Pour y accéder, utilisez le gadget "devant/derrière" en haut à droite de l'image. Le logiciel retourne alors dans la position d'attente d'une nouvelle digitalisation.

PROGRAMME

```
1 /*********************************/
2 /* DigiParle. F.GUEUGNON NOV 92 */
3 /*********************************/
4 manque=' '
5 I                                  F
~EXISTS('DH0:devs/narrator.device')
THEN
manque='\devs/narrator.device'
6 IF     ~EXISTS('DH0:c/SAY')     THEN
manque=manque'\c/SAY'
7 I                                  F
~EXISTS('DH0:libs/translator.library')
THEN manque=manque'
8 \libs/translator.library'
9 IF manque ~=' ' THEN DO
10 vérif=Request(150,50,'Il
manque:'manque,,"D'accord")
11 EXIT
12 END
13 résolution=Request(150,50,'Donner
la résolution :\en x: 320 352
384 640 704
14 768\en y: 256 290 512 580\C pour
couleur, B pour Blanc & noir.
15 \     X pour sortir.','320 256 C',
'Charger DigiView')
16 IF résolution ='x' THEN EXIT
17 ADDRESS COMMAND 'RUN dh0:DV/dv'
résolution
18 DO WHILE ~SHOW('p','Digi-View')
19 NOP
20 END
21 ADDRESS 'Digi-View'
22 'SCBK'
23 sauve=Request(180,50,'Sauvegarde
automatique ?\si Oui, donnez
le titre.','',
24 ,'OUI','NON')
25 'SCFR'
26 rang=1
27 DO FOREVER
28 ADDRESS 'Digi-View'
29 'SCBK'
30 digitalise=Request(180,50,'
Digitalisation
?',,'OUI','NON')
31 IF digitalise ='' THEN LEAVE
32 ADDRESS 'Digi-View'
33 'SCFR'
34 CALL rebours('-p150 roojh!')
35 'DIGR'
36 CALL rebours('-p100 vaihrh!')
37 'DIGG'
38 CALL rebours('-p80    blaeh!')
39 'DIGB'
40 'DISP'
41 attente=Request(180,50,'
Attente',,,'NON')
42 IF sauve ~='' THEN DO
43 'SIFF' sauve'.'rang
```

```
44 rang=rang+1
45 END
46 END
47 ADDRESS 'Digi-View'
48 'QUIT'
49 EXIT
50
51 rebours:
52
53 ARG param
54 ADDRESS COMMAND
55 'SAY "atention! koohllairrh!" -r'
param
56 'SAY qatrh!'
57 'SAY trwah!'
58 'SAY deh!'
59 'SAY hah!'
60 'SAY zairo!'
61 ADDRESS 'Digi-View'
62 RETURN
```

COMMENTAIRES

Les lignes 4 à 12 effectuent une vérification de la présence des éléments nécessaires à la partie sonore. Leur identification suppose qu'ils sont en DH0: si ça n'est pas le cas il faudra modifier ce point. Cette remarque vaut pour tous les cas semblables qui dépendent de l'organisation de chacun.

Les lignes 13 à 26 proposent différentes questions pour mettre en place DigiView dans le mode voulu et pour préparer une éventuelle sauvegarde automatique. La boucle (ligne 18 à 20) d'attente d'apparition du port Digi-View est nécessaire puisque Digiview est lancé par RUN, en tâche concurrente.

Les lignes 27 à 46 provoquent la digitalisation précédée de l'énoncé de la couleur et d'un compte à rebours allant de 4 à 0. Le sous-programme "rebours" en contient la phonétique. Les lignes 47 à 49 terminent le programme en fermant DigiView.

CONCLUSION

La première constatation est que la prononciation anglaise diffère considérablement de la française. Il est difficile au début de reconnaître le texte : couleur (rouge | vert | bleu) quatre trois deux un zéro. On s'y fait rapidement dès que l'on sait ce que l'on doit entendre. La deuxième constatation est que le "multitâche" fait misérer la prononciation dès que l'on demande des modes DigiView en haute résolution et "overscan". Peut-être pourrait-on se risquer dans un "ChangeTaskPri" temporaire ?

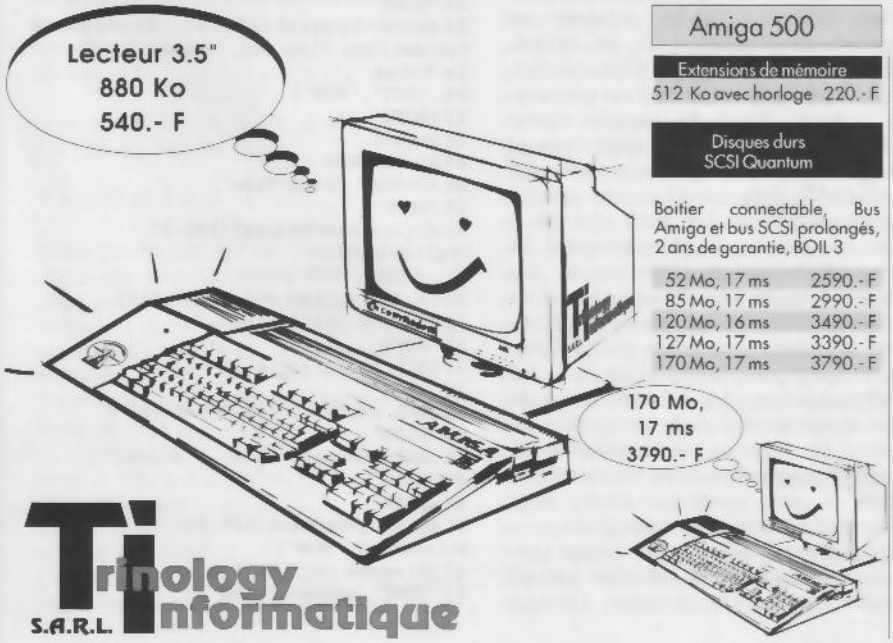
La troisième constatation est que l'on pourrait fort bien généraliser cette méthode à de nombreuses formes de tutoriels. Quelqu'un s'aventurerait-il à réaliser un Translator en phonèmes français ? Alors quel pied ! ■

François Gueugnon

Des prix délirants chez TRINOLOGY

Disques dur Quantum 52 Mo, 17ms, 840 Ko/s, 2 ans de garantie pour A500 *2590.- F* pour A2000 *2290.- F*

Lecteur 3.5", 880 Ko ... *540.- F*



Amiga 500

Extensions de mémoire

512 Ko avec horloge 220.- F

Disques durs SCSI Quantum

Boitier connectable, Bus Amiga et bus SCSI prolongés, 2 ans de garantie, BOIL 3

52 Mo, 17 ms	2590.- F
85 Mo, 17 ms	2990.- F
120 Mo, 16 ms	3490.- F
127 Mo, 17 ms	3390.- F
170 Mo, 17 ms	3790.- F

Amiga 2000

Extensions de mémoire

2 Mo, max. 8 Mo	1090.- F
peuplée 4 Mo	1790.- F
peuplée 8 Mo	3190.- F

Filecard SCSI Quantum

AutoBoot, Autopark, bus prolongé 2 ans de garantie,

52 Mo, 17 ms	2290.- F
85 Mo, 17 ms	2690.- F
120 Mo, 16 ms	3290.- F
127 Mo, 17 ms	3190.- F
170 Mo, 17 ms	3590.- F

Disques durs amovibles SYQUEST

SCSI, 20 ms, avec cartouche et contrôleur, 2 ans de

44 Mo, interne	3190.- F
88 Mo, interne	3790.- F
Supplément version externe	700.- F

Tél. 87.88.40.44. Télécopie: 87.85.14.91
23, rue Nationale 57600 Forbach

Amiga 3000

Disques durs amovibles

SYQUEST 44 Mo*	2840.- F
SYQUEST 88 Mo*	3590.- F

*Version externe sans contrôleur ni logiciel.

Articles Supplémantaires

Lectuers de disquettes

3.5", 880 Ko	540.- F
3.5" HD, 1.64 Mo	890.- F

QUANTUM disques durs SCSI

52 Mo, 17 ms	1490.- F
85 Mo, 17 ms	1990.- F
120 Mo, 16 ms	2590.- F
127 Mo, 17 ms	2420.- F
170 Mo, 17 ms	2850.- F

Prix valables à partir du 01.01.93

COMREV

NOUVEAUTES !

COMREV 10 (Démos 1)	– Trackers, Overdose, Coma, Tretracopy
COMREV 11 (Sond 2)	– Protracker, Noisetracker, Soundtracker, Startracker, Multiripper, Tetracopy
COMREV 12 (Sond 3)	– 8 Modules de musiques digitalisées pour la disquette Comrev 11
COMREV 13 (X)	– Party Games interdit aux moins de 18 ans
COMREV 14 (Graph. 2)	– Mandel Mountains + Julia.pal Alice : Animation pfx (1mega min)
COMREV 15 Amiga Revue N° 37	– Images : montre, Croquis requester, Scènes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 16 Amiga Revue N° 38 Vol. 1	– Images : Bateau, F40 Scènes Sculpt et Turbot Silver DropShadow, Zoomwindows
COMREV 17 Amiga Revue N° 38 Vol. 2	– Superbase : application DeluxePaint 4 : Images Iconmaster
COMREV 18 Amiga Revue N° 39	– Images : Avion, Surprise 2d Scénes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 19 Amiga Revue N° 40	– Images : Clalet, plus 2 supplémentaires Scènes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 20 Amiga Revue N° 41	– Images : Helico et satellite Scènes Sculpt satellite – Scènes Turbo Silver : Satellite
COMREV 21 Amiga Revue Démos 2	– Contient : Joyride Outland – Reno.
COMREV 22	– Utilitaires Graphiques 1 – Mandel Adventure Kit – Fractal 3D
COMREV 23 Amiga Revue N° 42	– Images : – Hélicos : Ecureuil. Supercopter, – Joystick Scènes Sculpt : Joystick – Arexx – Correcteur Arexx Scène Turbo : Joystick
COMREV 24	– Utilitaires Graphiques 2 : – Cryoutils – T.A.P. Démo – Abridge
COMREV 25	– Workbench Gadgets – Une foule de surprises !
COMREV 26	– Directory Images : 8 rendus d'images – Scène Sculpt : Scènes correspondant aux images
COMREV 27 Amiga Revue N° 44 Vol. 1	– Directory Images : 8 rendus Sculpt
COMREV 28 Amiga Revue N° 44 Vol. 2	– Directory Scène Sculpt : 8 Scènes Sculpt
COMREV 29 Amiga Revue N° 45 Vol. 1	– Directory Image : 4 rendus Sculpt
COMREV 30 Amiga Revue N° 45 Vol. 2	– IFF 24 bits – DP
COMREV 31 Amiga Revue N° 46	

Les disquettes COMREV sont compatibles A500 PLUS !

BON DE COMMANDE à adresser à :
Commodore-Revue VPC, 16, quai J.-Baptiste Clément, 94140 Alfortville

Nom :.....
Prénom :.....
Adresse : .....
Code Postal :.....Ville :.....

Je désire recevoir les titres suivants au prix unitaire de 39 F + Frais de port = 8 F – Etranger, DOM/TOM + 10 F.
Ci-joint un chèque de.....F (libellé à l'ordre de Commodore Revue)

Numéro	Nombre	Numéro	Nombre
COMREV 1		COMREV 16	
COMREV 2		COMREV 17	
COMREV 3		COMREV 18	
COMREV 4		COMREV 19	
COMREV 5		COMREV 20	
COMREV 6		COMREV 21	
COMREV 7		COMREV 22	
COMREV 8		COMREV 23	
COMREV 9		COMREV 24	
COMREV 10		COMREV 25	
COMREV 11		COMREV 26	
COMREV 12		COMREV 27	
COMREV 13		COMREV 28	
COMREV 14		COMREV 29	
COMREV 15		COMREV 30	
		COMREV 31	

ID-ASHCOM

16 Rue Gémare
B.P. 107
14008 CAEN CEDEX
Commandes : 31.38.22.31 Fax. : 31.86.83.26

AMIGA

. **AMIGA 600***		**1990 F**
. **AMIGA 600+Switcher**		**2450 F**
. **AMIGA 1200***		**3490 F**
. Pour les autres machines nous consulter		
. Moniteur 1085 S		1550 F
. Imprimante Citizen 120 D +		1350 F
. Scanner noir et Blanc 400 dpi		1290 F
. Scanner couleur		2590 F

PRODUITS ID-ASHCOM

. Ext. A600/1Mo	ss horloge	400 F
	av horloge	490 F
. Ext A500+/1 Mo		400 F
. Ext A500/512 Ko	ss horloge	195 F
	av horloge	245 F
. Extension externe A500 et A500+		
Laisse le port d'extension libre		
	AX508-2 Mo	1590 F
	AX508-4 Mo	2290 F
	AX508-8 Mo	3490 F
. Switcher 1.3/2.04		
Permet d'utiliser tous les logiciels		
Plus de problèmes de compatibilité.		
Installation aisée		
Pour A500+ et A2000		
	A600 : nous consulter	
	ss ROM : 150 F Avec ROM : 370 F	
. Disque dur A500/A500+		
	40 Mo	2990 F
	105 Mo	3790 F
	205 Mo	6690 F
. Lecteur externe A500		560 F
. Lecteur interne A500		505 F
. Lecteur interne A2000		595 F
. Sampler Stéréo		270 F
. Switcher automatique Joystick Souris		125 F
. Alimentation A500		440 F

NOUVEAU:

. APEX :		440 F
Remplace le Mac II, permet la copie de sauvegarde des originaux		
. BUSTER :		330 F
ralentisseur de jeu. Permet de finir des jeux tels que LEMMINGS etc		
. Disque dur A600		
	40 Mo	1590 F
	80 Mo	2490 F

LOGICIELS

. **DELUXE PAINT IV** (VF)	590 F
. Jeux : nous consulter pour offrir les derniers titres sortis	
. **Disquettes 3 1/2 DD**	3.60 F

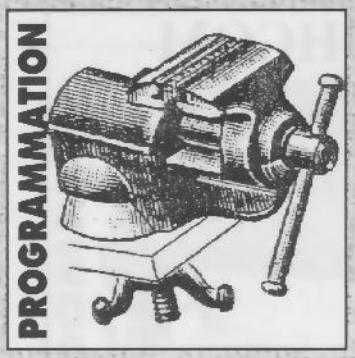
Nous pouvons vous proposer les Produits GVP, AVANCEE, SA TV, ...

Pour 2 timbres à 2.50 F, recevez la liste des prix pour les machines, cartes graphiques, extensions, logiciels pro et ludiques...

Revendeur agréé ID-ASHCOM : SEREL, Sartrouville

*Prix pouvant être modifiés selon les tarifs COMMODORE

Paiement par chèque, CB.
Frais de port : Périphériques et logiciels : 35 F, 35 F supplémentaires pour contre remboursement
Ordinateurs : nous consulter



AMOS P

Salut ! nous revoilà pour un nouvel "Amos pratique". Amos pratique c'est plus vibrant qu'un concert live de Mireille Mathieu, et plus fort que la petite guitare d'Yves Duteil...

Comme promis, nous aborderons ce mois-ci la création d'un afficheur d'images IFF paramétrable par le Cli ! Ce programme pourra bien sûr être amélioré : par exemple en instaurant le paramétrage de plusieurs fichiers...

Il est à noter que ce programme n'est pas vraiment compatible avec les brosses et que les fondus d'images en HAM avec Amos ne sont vraiment pas terribles, pour ne pas dire affreux ! Mais il pourra vous rendre service pour la création de slide-shows sous Cli que vous pourrez créer grâce à des fichiers Batch ou IconX.

Pour vous servir plus efficacement de ce programme nous vous conseillons fortement de le compiler...

Son fonctionnement est le suivant : si vous ne donnez pas de paramètre sous le Cli, le programme ouvrira un "File Requester". Si le fichier n'existe pas ou s'il y a une erreur quelconque, Amostra affichera une boîte d'alerte et le programme vous enverra paître, non mais...

Pour vous servir de ce programme, vous devez avoir une image au format Iff (en provenance de Deluxe Paint IV par exemple). Sauvez-la en RAM sous le nom de "Image.iff" par exemple, ouvrez un Cli ou un Shell, et si le programme est compilé tapez :

```
1>DF0:Amostra RAM:Image.iff
```

S'il n'est pas compilé vous devrez vous débrouiller avec Ramos. Mais franchement, il serait dommage de se priver du compilateur, vu son prix ! Dans certaines boutiques on peut le trouver à moins de 300 francs, c'est le prix du jeux vidéo le plus minable...

Pour clore cet article, nous allons étudier les instructions 'Set Rainbow' et 'Rainbow' qui permettent de créer de superbes copper-lists en deux coups de cuillère ! Leurs syntaxes sont les suivantes :

- "Set Rainbow NUMERO,COULEUR,HAUTEUR,<Rouge>,<Vert>,<Bleu>" permet de définir une copper-list.

- "Rainbow NUMERO,BASE,POSITION_ Y, HAUTEUR" permet d'activer la copper-list.

NUMERO est le numéro du rainbow, valeur possible de 0 à 3.
BASE est l'offset de la première couleur de votre rainbow.
COULEUR est le numéro de la couleur où s'affichera le rainbow.

HAUTEUR est la taille verticale du rainbow.
POSITION_Y est le numéro de la ligne où commencera votre rainbow.

<Rouge>,<Vert>,<Bleu> définissent les composantes RGB de votre rainbow.

Vous trouverez un listing d'exemple en fin d'article. Pour le mois prochain nous vous réservons une petite surprise. Il s'agit de la fameuse démo dont nous avions parlé dans le premier volet consacré à Amos pratique. Et pour vous faire littéralement baver et déglutir bruyamment de désir, nous vous donnons un petit aperçu des prochains "Amos Pratique" : vous aurez droit à deux articles sur celles que l'on nomme couramment les IG (non, ce n'est pas une zone érogène), abréviation d'interface graphique. Vous ne le saviez peut-être pas, mais votre WorkBench est une IG !
Le tout sera agrémenté de moult exemples. Il y aura aussi la création d'un petit clone de Block Out, et même une superbe routine de plasma. Bref, plein de belles choses en perspective. Ah ! J'allais oublier, n'hésitez surtout pas à nous écrire, si vous voulez des articles concernant cette fabuleuse extension d'Amos, qui s'appelle Amos 3D, mais qui est boudée dans pratiquement tous les articles traitant de la programmation Amos des différentes revues françaises !

Allez, à plus, et que Bouddah vous éclaire, et vous guide dans la recherche de votre Moi profond ... ■

Philippe Agnisola

RATIQUE (3)

```
'
*****************************************
'   *   Nom   du   source   :   AMOSTRA
*
' * Sous-titre : Afficheur d'images Iff
*
' * De Philippe Agnisola pour Amiga Revue
*
'
*****************************************
'
' Ouverture de l'écran
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 0,320,256,4,Lowres
'
' On efface le curseur,l'écran
' puis on définit la palette !
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Curs Off : Cls 0 : Palette 0,$FF,$F
'
' Définition des variables
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
COMMANDE$=Command Line$
NOM_FICHIER$=Upper$(COMMANDE$)
'
' Si il n'y a pas de paramètre,on
' affiche un sélecteur de fichiers
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
If COMMANDE$=""
      COMMANDE$=Fsel$("","","CHARGER  UNE
IMAGE IFF")
   '
   ' Si on clique sur 'Quit'
   ' ou 'Ok' sans donner un nom
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
    If COMMANDE$="" : Bell : Wait 15 :
QUITTER : End If
End If
'
' On teste la présence du fichier
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
TESTER_FICHIER[COMMANDE$]
'
' Si il existe,on le charge
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
CHARGER_IFF[COMMANDE$]
'
Procédure CHARGER_IFF[NOM$]
   ' On charge l'image
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~
   Flash Off : Hide : Load Iff NOM$,0
   '
   ' On attend ...
   ' ~~~~~~~~~~~~
   Repeat
   Until Mouse Key=1
   '
   ' Un fondu, et salut !
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Fade 5 : Wait 5*20 : QUITTER
End Proc
'
Procédure MAUVAIS_FICHIER
   ' Réservation de l'icône
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Réserve Zone 1
   '
   ' Affichage des boîtes
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Ink 2,0 : Bar 0,4 To 230,50
   Ink 3,0 : Box 0,4 To 230,50
   Ink 1,0 : Box 155,34 To 217,46
   Ink 0,0 : Box 2,6 To 228,48
   '
   ' Affichage du texte
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Ink 3,2 : Text 9,17,"ALERTE !!"
      Ink  1,2  :  Text  9,30,"LE  FICHIER
N'EXISTE PAS ..." : Text 159,43,"CLIQUEZ"
   '
   ' Définition de l'icône...
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Set Zone 1,155,34 To 217,46
   '
   ' On attend un bouton de la
   ' souris sur la case (CLIQUEZ)
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Repeat
      ICONE=Mouse Zone
   Until ICONE=1 and Mouse Key=1
   '
   ' Activation de l'icône
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Bell : Ink 3 : Box 155,34 To 217,46 :
Wait 20
   '
   ' On se casse ...
   ' ~~~~~~~~~~~~~~
   QUITTER
End Proc
'
Procédure TESTER_FICHIER[NOM$]
   ' On teste la présence du fichier
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   If Not Exist(NOM$)
      MAUVAIS_FICHIER
   End If
End Proc
'
Procédure QUITTER
   Default : Edit
End Proc
```

```
'
*****************************************
********************
' * Nom du source : Rainbonator 12, le
retour !                *
'   *  Sous-titre  :  Rien  à  faire...
*
'  * Par Philippe Agnisola pour Amiga
Revue                   *
'
*****************************************
********************
'
' Ouverture d'un écran
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 0,320,256,2,Lowres
'
' On chasse les habitués ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Flash Off : Curs Off : Hide : Cls 0
'
' Définition des variables
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
COULEUR=0 : BASE=0 : POSITION_Y=1
HAUTEUR=305 : VITESSE=5 : NUMERO=0
'
' Définition du rainbow
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Set      Rainbow      NUMERO,COULEUR,HAU-
TEUR,"(4,1,15)(1,-1,15)","(3,1,15)(4,-
1,15)","(2,1,15)(8,-1,15)"
'
' Activation du rainbow
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Rainbow NUMERO,BASE,POSITION_Y,HAUTEUR
'
' Assignation du channel
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Channel 5 To Rainbow NUMERO
'
' Assignation des registres
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Amreg(0)=VITESSE : Amreg(1)=HAUTEUR
'
' Définition de la chaîne AMAL
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Amal  5,"L:  For  R0=0  To  RB/RA;Let
X=R0*RA; Next R0: Jump L"
'
' On lance l'animation
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Amal On
'
' On attend une touche
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Wait Key
'
' On se casse ...
' ~~~~~~~~~~~~~~
Amal Off : Default : Edit
```

ALADI
LA LAMPE

Comme le génie sortant de sa lampe, Aladdin 4D, attendu depuis plusieurs mois est enfin parmi nous. Ce logiciel, édité par Adspec Programming et importé par Vitepro, est en fait l'évolution tant attendue de Draw 4D Pro, testé dans le numéro 49 d'Amiga Revue (octobre 1992).

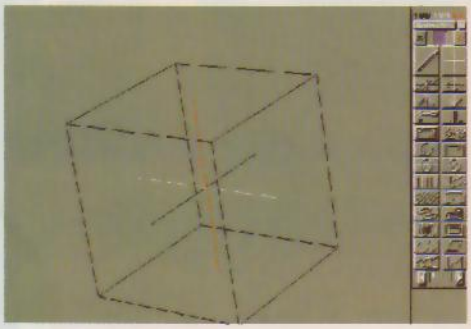


Figure 1

Présenté dans un élégant package vert bouteille et or, Aladdin 4D se présente sous la forme très classique d'un épais classeur, dont la préface s'ouvre sur une dédicace à la maman du programmeur. La configuration minimale requise est de 2 Mo et un lecteur de disquettes. Mais pour une utilisation professionnelle, un disque dur, 10 Mo et une carte 680X0 seront les bienvenus. Comme d'habitude, l'installation se fait automatiquement. Le manuel propose dès le début, un grand chapitre d'apprentissage rapide, dont la première leçon concerne l'animation.

APPRENTISSAGE

Sans attendre, en quelques clics de souris, on parvient facilement à réaliser les différents exercices proposés ; en une heure pour les utilisateurs familiarisés avec la 3D, on maîtrise toutes les formes de l'animation : translation, rotation, déformation. La grande nouveauté est la possibilité d'affecter la caméra et la target à un chemin. Il est même possible de définir plusieurs targets vers lesquelles la caméra s'orientera d'une manière entièrement paramètrable. L'interface utilisateur est la même que celle de Draw 4D Pro, mais les tableaux de paramètrage ont été retravaillés et offrent désormais beaucoup plus d'options. Pour mémoire, il est conçu comme une palette graphique 2D avec un tableau de gadgets sur la droite et une grande fenêtre de visualisation 3D (voir figure 1). Plusieurs de ces fenêtres peuvent être ouvertes simultanément et contenir plusieurs éléments de la scène qui seront manipulés individuellement, puis assemblés avec des fonctions de couper-coller.

Pour ce qui est des attributs et des textures des objets, les boîtes de dialogue sont extrêmement riches. Ceci peut paraître déroutant pour les novices, mais astucieusement, pour chaque type d'effets le programme propose des valeurs adaptées. En revanche, elles permettent un paramètrage extrêmement précis. Une autre nouveauté sensationnelle vous attend dans la gestion du mapping.

L'UNIVERS DES TEXTURES

Aladdin 4D est le maître incontestable. Jugez plutôt : chaque polygone peut recevoir plusieurs types de textures simultanés ! Ainsi, on peut combiner un mapping normal avec un bump mapping, puis un reflect mapping qui simule parfaitement le raytrace et enfin un peu d'opacité pour rendre certaines zones plus ou moins transparentes en fonction de la luminance de l'image appliquée (voir figure 2).

Ce n'est pas tout ! Un objet peut au cours d'une animation changer de couleur, de texture, de transparence, au rythme désiré. Par exemple, rien ne s'oppose à transformer une

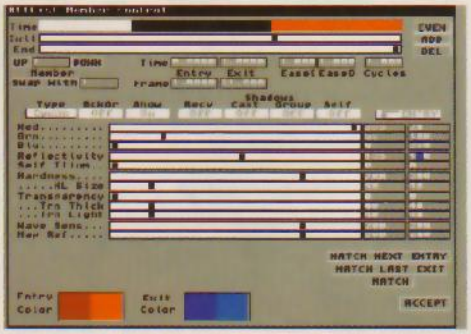


Figure 2

bille en bois transparente à un cube en marbre multicolore. De la même façon il est très aisé de définir un mapping animé.
Les illustrations vous montrent quelques exemples. Il faut ajouter que des textures 3D et 2D sont fournies et que les images utilisées peuvent être en 24 bitplans.

GAZ, VAGUES ET OMBRES

Toujours plus fort, le programme sait générer des masses gazeuses, elles aussi paramè-

DIN 4D OU MERVEILLEUSE

trables et modifiables en cours d'animation. En effet, lorsqu'elles sont créées, elles se présentent comme un cube, sur lequel on peut définir un mapping de la forme voulue sur chaque face. Il s'agit ensuite de régler la densité, la turbulence,

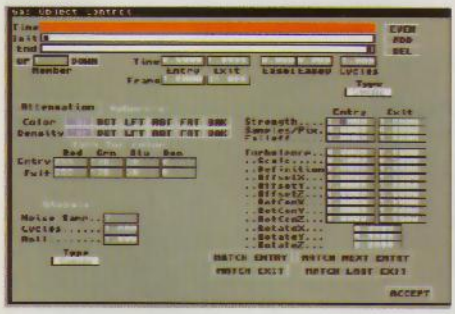


Figure 3

et la ou les couleurs (voir figure 3). Ceci permet de faire bien sûr des nébuleuses galactiques, mais aussi du brouillard, de la fumée et même du feu. On peut créer des sources de vagues, sphériques, multiples... auxquelles les polygones seront plus ou moins sensibles selon leur paramètrage, bien évidemment ces vagues pourront s'animer à loisir.
Aladdin 4D travaille en Gouraud et en Phong pour des raisons évidentes de rapidité de calcul, mais il sait calculer des ombres portées à partir du contour des objets. Il en résulte en combinaison avec le reflect mapping des images parfaitement réalistes, pour un temps de calcul bien moindre que le ray-tracing.

PAR ICI LA SORTIE

Le programme sait calculer les images dans toutes les résolutions de l'Amiga, mais il sait également sauver les fichiers 24 bits, dans la résolution de son choix. Il calcule directement au format DCTV (il gère alors 8 ou 16 couleurs et calcule extrêmement vite), au format OpalVision, Resolver, et FireCracker. Les résultats en Ham sont très satisfaisants, jugez-en avec les illustrations de cet article. La vitesse de calcul est un peu inférieure à celle de Draw 4D Pro, ce qui est normal vu le nombre de paramètres à gérer, les plus gourmandes en temps de calcul restent les masses gazeuses qui sont générées à partir de pseudo fractales. Toutefois, ce logiciel reste très professionnel lorsqu'on lui adjoint une carte 680X0.
Les mappings sont stockés en mémoire, ce qui implique une configuration musclée. Sur un Amiga de base, il faudra s'attendre à un loisir au long cours pour la réalisation d'images sophistiquées.

EN CONCLUSION

Aladdin 4D est au-delà des trois souhaits accordés par le bon génie de la lampe ! Il est distribué par Vitepro au prix de 4500 F, ce qui est réellement très raisonnable pour un logiciel de cette qualité. De plus, l'importateur propose, en offre de lancement, la reprise de logiciels 3D au prix de 1 000 F (manuel et disquettes originales) sur l'achat d'Aladdin 4D.
Une hot-line est à la disposition des utilisateurs enregistrés : 46 48 94 93. ■

Justine Ramada

NOUS AVONS APPRECIE :

- la spectaculaire évolution du logiciel
- des fonctions sans équivalent dans le parc des softs 3D
- la vitesse de calcul sous 680X0
- la gestion de la caméra et des targets
- le prix de ce logiciel facilement exploitable professionnellement, et l' offre de lancement

NOUS AURIONS AIME :

- comme pour Draw 4D Pro, un modeleur non entrelacé
- une configuration moins lourde pour un usage professionnel
- un manuel en français

Compatible 2.0
Installable sur disque dur
Configuration minimale 2 Mo de RAM

Importé par Vitepro : 42, rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves,
Tel : 46.38.17.15 au prix de 4 500 F.

Genlock Pal + Fondu ... 1190 Frs
Disque Dur pour
A1200 40 Mo + câble ... 1590 Frs
80 Mo + câble ... 2790 Frs

S2P

G-Lock, entrées Pal/YC/Secam, sorties Pal/YC/ Secam. Possible Chroma-Keying. Un processeur audio avec 2 entrées ..... 3690 Frs

LES MEILLEURS SYSTEMES, SOFTWARES & PÉRIPHÉRIQUES

CONFIGURATION VIDEO

GST 40 PAL en CINCH	2290 F
GST Y/C EN DIN Y/C/	2450 F
GST GOLD ASF fondu inclu entrée Pal/secam Y/C CINCH sortie secam Y/C CINCH	4390 F
GST GOLD **Pro** fondu inclu entrée Pal Y/C Sortie Pal Y/C Semie BROADCAST	7600 F
VIDEO PILOT pour montage en time 1 ou 2, 3 lecteurs enregistreurs	de 4990 F à 9900 F
LOG. PRO VIDEO POST	2790 F
GVP Glock	3690 F
VIDEO DIRECTOR contrôle magnéto	1490 F

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	890 F
PROFESSIONAL PAGE	2390 F
PRO DRAW	1190 F
PROPAGE 3.1 + PRODRAW 3.1	2990 F
EXCELLENCE 3.0 NEW	990 F
KINDWORDS 3.0	420 F
INFOFILE	390 F
PROCALC TABLEUR	1390 F
MAXI PLAN IV	490 F
INTUICALC	790 F

DESSIN

ART DEPARTEMENT PRO	1750 F
DELUXEPAINT IV	790 F
DIGI PAINT 3 + ELAN PE	690 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
Kit MEDIASTATION + 3 Softs	1490 F
IMAGINE 2.0 V.A.	2390 F
CALIGARI 2.0	2990 F
REAL 3D PRO VF	2990 F
REAL 3D JUNIOR	990 F
BROADCAST Titler	1990 F
BROADCAST Titler PRO HR	3490 F
SCALA 500 **690 F** - SCALA Vers. Pro	1990 F
TV PAINT Tt image 16 M de couleurs junior	1500 F
Scala Multi Médias	3490 F

MUSIQUE

BARS & PIPE fra.	1190 F
BARS & PIPE Pro	2990 F
B & B MODULE	435 F
CARTE SUNRISE	4590 F
DIGITAL SOUND STUDIO	590 F
PERFECT SOUND 3.0	720 F
SONIX 2.0 Version Fr	425 F
PRISE MIDI + câbles	390 F
DELUX MUSIC CAT SET	590 F

JEUX

DUNE	285 F
SIMANT Simul fournis	340 F
GRAND PRIX	340 F
SILENT SERVICE II	340 F
TURBO CHALLENGE III	210 F
EPIC	260 F
BATTLEISLE	240 F
EDUCATIFS	
TOUS LES ADI DISPONIBLES	NC

PERIPHERIQUES

CARTES GRAPHIQUES
16 Millions de couleurs12/24 bits

Carte Archos AVidéo 24 bits + AVPaint + Opéra	3990 F
DCTV PLUS TVPaint	3990 F
Vision 24 de GVP en composite avec Caligari 2.0 + Scala + MacroPaint IV 24	18500 F
Idem en composante "VOIR PUB"	22490 F

MONITEURS
ECRAN 1085 S 2190 F - ECRAN 1960 4300 F - ECRAN SVGA 2490 F

CARTES EMUL PC AT et MAC

VORTEX AT ONCE + 286 à 16 Mhz	2190 F
COMMODORE 2386, 386 à 20 Mhz	4590 F
CARTE AMAX II +	4590 F

CARTE ACCÉLÉRATRICE

GVP F40 pour A3000 (4 Mo)	15990 F
GVP 68040 pour A 2000 (4 Mo)	19990 F

DIVERS

CARTE ACTION REPLAY MK III 500, 500+	595 F
POUR AMIGA 2000	695 F
LUNETTES 3D XSPEC	850 F

IMPRIMANTES
BJ10 EX 2290 F - CITIZEN 224D 2490 F - DRIVER AMIGA 100 F
DESKJET 500 C 5999 F

A 1200 ~~3790 F~~ 3490 F

68020, 2 Mo, 32 bits, WB 30, connecteur CPU, CHIP A.A. 256 couleurs, Parmi 16 millions.

IV 24 18500 F en composite

Entrées/sorties multi-standards : Pal et Y/C d'origine, RVBS et YUV en option, VISION 24 s'adapte à toutes les configurations. Digitaliseur vidéo temps réel. Flicker Fixer. Picture (PIP). + 3 logiciels.

A 4000 ~~21990 F~~ 17690 F

S2P Lille, S2P Paris,
vous souhaite une heureuse et joyeuse année 93

AMIGA 600/1200

A 600	2190 F
A 600 HD 40 Mo	3780 F
Extension 1 mo pour 600	690 F
Extension A600 2 Mo en PCMCIA	1190 F
Extension A600 4 Mo en Fast	1690 F
LECTEURS EXTERNES	
Lecteur simple PC 880 E	499 F
Lecteur copieur anti-virus PC 880 B	710 F
Lecteur CDROM A 670	3490 F
DISQUE DUR PROTAR	
SUPER PROMO HD 52 Mo + 2Mo + alim.	4190 F
HD 52 Mo QUANTUM poss. ext. 8 Mo av. alim.	3590 F
HD 120	2890 F
240 Mo	Nous téléphoner
DISQUES DURS GVP	
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 52 Mo + 1 Mo	7990 F
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 120 Mo + 1 Mo	9990 F
HD 500 52 Mo (offre 8 Mo)	3990 F
HD 500 52 Mo + 2 Mo (offre 8 Mo)	4690 F
HD 500 52 Mo + Carte AT 500 Emulation PC AT 16 Mhz HD 530 50 Mo + 50 Mo	6400 F
DISQUE DUR ARCHOS 50 Mo	2990 F

AMIGA 2000

Disque Dur GVP 52 Mo equipé 2Mo ext. 8Mo	3990 F
Crt. Ext. SIMMRAM 2 Mo	1790 F
Extension 2 Mo pour SIMMRAM	790 F
PROMO FLIKER FIXER	
Ecran VGA pour PAO, CAO, DAO	3890 F
avec SVGA 1024.768	4290 F
CARTES ACCELERATRICES GVP	
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo	5690 F
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo équip. HD 52Mo	7900 F
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo	7900 F
COMBO 350 - 50 Mhz	12990 F
Ext. 4Mo sup. 32 bits	1890 F
Carte Vortex 486 25 Mhz	5490 F
Carte Vortex 386 25 Mhz	3690 F
Cart. acc. Fusion Forty A2000 68040 33 Mhz + Imagine	15990 F
Cart. Digitaliseur son Sunrize AD/10 12 bits + Studio 16	4590 F

AMIGA 3000

AMIGA 3000
25 Mhz V. Sup + 2 Mo HD 52 Mo ext 16 Mo — **11890 F**
RAM 4 Mo Static colonn 80 NS — 1990 F

AMIGA 4000

68040 25 mhz 6 Mo
DD 120 Mo — 18990 F
68040 25 mhz 3 Mo
DD 40 Mo — 17690 F

LANGAGES

EASY AMOS	480 F	LATTICE C ++	2790 F
AMOS VF	440 F	QUATERBARCK	490 F
AMOS COMPILER	290 F	QUATERBACK TOOLS	790 F
AMOS 3d	375 F	DOS TO DOS	390 F
DEVPAC V3.0	790 F	CAN DO	950 F
GFA BASIC 3.0	500 F		
PROMO GFA BASIC 3.0 + COMPILEUR BASIC	790 F		

Spéciale Promo !!

Ext. mém. sans horloge 512 K	250 F
Ext. mém. av. horloge 512 k	290 F
Ext. mém. 500 + 1 Mo	670 F
Ext. mém. 500 1,5 Mo	990 F
Ext. SIMMRAM 2 Mo	790 F
SY QUEST 44 Mo int.+ cartouche	4290 F
Meg A CHIP 2000/500 + S Fast Anus	1990 F
Kit 2.0 Commodore + Multistart II	1190 F
Rom 13 + Multistart II "Ctrl AA"	790 F
Scanner JX 100 Couleur	5990 F

SUPER BOUTIQUE à PARIS :

S2P 47 Avenue de Versailles
Métro Mirabeau. RER Javel
75016 PARIS
Tél. : 40 50 75 39 - Fax : 40 50 92 07

NOUVEAUTÉ : enregistrement sur vidéo image/image à 50 Frs la seconde BVUSP

S2P Lille 61, Rue de la Monnaie Tél : (16) 20 74 50 60
Appelez nous pour connaître les dernières PROMOS !!!

Pour les impatients, commandez par téléphone et payez directement par CARTE BLEUE.

BON DE COMMANDE

S2P 11/92

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant
	SOUS TOTAL		F TTC
	PORT		25 F TTC
	TOTAL		F TTC

Date Signature

Livraison Express par COLISSIMO

Pour un contre-remboursement ajouter 65 F.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 74 50 60 (de 9 h00 à 19 h00)

Publicités et photos non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

REQUESTER

Q. J'ai lu dans votre numéro du mois d'octobre 92, qu'il existait le Workbench en français, qui se compose de 4 disquettes. Pouvez-vous m'indiquer comment me le procurer ? Ou bien pouvez-vous m'en faire une copie ?

B. Busillet, Rive de Gier

R. Non, en aucun cas nous ne pouvons faire de copie de quoi que ce soit... En tant que revue, vous pensez bien que nous ne pouvons prendre le temps pour de pareilles opérations. Pour vous procurer le Workbench en français, adressez-vous à votre revendeur habituel.

Q. Commercialisez-vous encore les housses pour Amiga 500, moniteur 1084 et imprimante Swift 24 Citizen ? Si oui, pouvez-vous m'en indiquer les prix, ainsi que les modalités pour les commander ?

Didier Morvan, Pavillons-Sous-Bois

R. Ces housses sont vendues par l'intermédiaire de notre service de VPC, dont vous trouverez une publicité en dernières pages du magazine.

Q. Possesseur d'un Amiga 500 Plus, je désire maintenant acquérir un Commodore PC 386. A cet effet j'aimerai savoir quels sont les logiciels qui me permettent de traduire mes fichiers et jeux Amiga 500+ en langage PC ? De plus, est-il possible de bénéficier d'une reprise de mon Amiga pour l'achat d'un PC Commodore ?

Alain Deversin, Champs-sur-Marne

R. Avant que de vous répondre effectivement, il convient de mettre certaines choses au clair : un Amiga et un PC sont deux machines totalement différentes et parfaitement incompatibles l'une avec l'autre. La situation est la même que pour une automobile : possédant - disons - une R21, vous viendrait-il à l'idée d'en garder l'embrayage pour le monter dans votre BMW toute neuve ?

Il existe cependant un moyen d'accéder à la logithèque PC sur Amiga en achetant ce que l'on appelle un "émulateur PC" : il s'agit d'une carte d'extension (bien qu'il existe également des émulateurs "softs" qui ne nécessitent aucun matériel supplémentaire) contenant un micro-processeur de type 80x86 d'Intel (celui des compatibles PC, donc) et qui offre la possibilité intéressante d'avoir deux machines en une, un Amiga et un PC.

Cela dit, un tel émulateur ne permettra jamais de faire "tourner" un jeu Amiga sur le PC ; sa seule fonction est de permettre de profiter de la logithèque PC existante (et nombreuse) sur l'Amiga.

Concernant le transfert de vos fichiers Amiga sur PC, le problème est légèrement plus simple, pour peu que lesdits fichiers soit en Ascii (vérifiez dans la documentation de vos logiciels Amiga qu'ils permettent bien la sauvegarde sous un tel format ; vous pourrez également trouver la dénomination "text only", qui est équivalente). Partant de là, il vous suffira de sauvegarder ces fichiers sur une disquette au format MS-DOS, ce que plusieurs logiciels, du DP ou du commerce, permettent : CrossDOS est fourni avec les Workbench 2.1 et 3.0, MessyDOS est du Domaine Public et Dos-2-Dos est vendu par Central Coast Software. Ils permettent tous d'exploiter les disquettes PC comme s'il s'agissait de disquettes Amiga standards.

Q. Je vous remercie, ainsi que les personnes qui travaillent avec vous, d'avoir passé un article sur UIK. Cela va contribuer, j'en suis sûr, à faire démarrer le produit, et c'est un coup de pouce dont il a grand besoin.

Je me permets néanmoins de rappeler à monsieur Stéphane Schreiber que le "look" donné par UIK est redéfinissable à volonté par le programmeur, et que donc, dire que "les interfaces construites autour d'UIK n'ont plus rien à voir avec celles de l'AmigaDOS normal" est inexact.

D'autre part, lorsque monsieur Stéphane Schreiber affirme (à propos du "look and feel" conseillé par l'Amiga User Inteface Style Guide) que "UIK sort totalement de ce standard",

il n'a visiblement pas remarqué tous les points qui sont intégrés dans UIK, comme :
- l'utilisation automatique de ENV: et ENVARC: et les fonctions de la bibliothèque permettant au programmeur de les utiliser ;
- l'ajout automatique par l'objet UIKObj_Menu des petites flèches indiquant les sous-menus ;
- les menus spéciaux de l'éditeur de préférences d'UIK, ainsi que des boutons de sauvegarde, correspondant à ce qui est décrit dans le "Style Guide" ;
- le soulignement des raccourcis clavier ;
- le look 3D avec (presque) le même dessin par défaut pour certains boutons ;
- les mêmes boutons booléens (on/off) et à exclusion mutuelle ;
- l'utilisation automatique de la locale.library ;
- l'objet UIKObj_Progress (il est dans le "Style Guide") ;
- la possibilité de choisir son écran et son mode (page 31) ;
- l'objet UIKObj_ARexxSim ;
- etc, etc.

Nul n'est parfait, et j'admets qu'il reste des efforts à faire pour qu'UIK soit totalement en accord avec le "Style Guide", mais avouez que les propos de l'encadré sont démesurés et inexacts. Je ne m'en formaliserai pas, si ce n'est que ces propos inexacts vont nuire, à tort, à mon produit : je suis un professionnel qui vit de ses contrats de développement sur Amiga, et mes dernières applications sont faites sous UIK, pour la plus grande satisfaction de mes clients. Donc, lorsque monsieur Stéphane Schreiber conclut : "il nous apparaît que les programmeurs d'applications commerciales devraient y réfléchir à deux fois avant d'opter pour UIK", je me demande s'il connaît le problème comme il le prétend. Pour témoin la société GSI Vidéographie qui a utilisé UIK pour l'interface utilisateur d'une application vendue à l'EDF.
Je vous serai reconnaissant d'apporter un rectificatif si la vérité et l'avenir d'un produit qui n'a pas fauté vous importent.

Jean-Michel Forgeas, Bordeville

R. Allons bon, encore un qui ne supporte pas la critique, surtout lorsqu'elle est justifiée... Monsieur Jean-Michel Forgeas, pourtant connu dans le monde Amiga, notamment pour sa gamme de logiciels FLamTruc, Monsieur Jean-Michel Forgeas, donc, devrait pourtant savoir que la première impression qu'un utilisateur a d'un logiciel détermine dans 90% des cas son aptitude à travailler avec ce logiciel. Ou alors, c'est que je n'ai rien compris à cette foison de nouvelles interfaces graphiques qui émergent de-ci et de-là, sur des machines qui n'en étaient à la base pas pourvues.
Oserai-je citer quelques extraits de la préface de ce fameux livre, l'Amiga User Interface Style Guide, dont monsieur Jean-Michel Forgeas se targue d'avoir suivi tous les commandements en développant UIK ? Oui, j'oserai, et en français, en plus :

"En un sens, ce guide peut être considéré comme un règlement à suivre lors du développement d'applications pour l'Amiga. Il décrit le meilleur moyen d'utiliser et de combiner les éléments du système d'exploitation pour communiquer avec l'utilisateur (...). Son but est d'établir un standard pour les applications Amiga, sans toutefois freiner la créativité. De nouvelles versions de l'Amiga et de nouveaux types d'applications requièreront certainement un jour d'étendre ou de modifier ce standard (...). En bref, ce standard a été défini pour améliorer la qualité des programmes et augmenter l'impact de la plate-forme Amiga au vu de l'utilisateur (...).

L'utilisateur est la partie la plus importante d'une application (...). Ses besoins se résument en un seul : l'uniformité. Si votre interface est conforme au modèle décrit, elle sera également prévisible (...). L'uniformité des interfaces permet à l'utilisateur d'appliquer des règles précédemment apprises à tout nouveau programme ; il passera moins de temps à se demander comment atteindre son but, et sera par là-même plus productif. Apprendre une nouvelle application est beaucoup plus facile, si elle fonctionne de la même manière que toutes celles apprises jusque-là."

Dois-je continuer ? Bien sûr, UIK ne sort pas totalement de ce standard, et l'on pourra toujours argumenter qu'un bouton situé en haut à gauche d'une fenêtre, quel que soit son dessin, servira toujours à fermer cette fenêtre ; ou bien qu'un gadget dans lequel est écrit "Quitter" ne posera pas de problème particulier de compréhension, quelle que soit la manière dont son libellé est inscrit. C'est sans doute vrai, mais je continue à croire que trop de variété dans les interfaces graphiques des programmes nuit à l'expansion de l'Amiga. A votre avis, pourquoi le MacIntosh et Windows 3 connaissent-ils un tel succès ? Simplement parce qu'ils sont signés Apple et MicroSoft, respectivement ?
UIK est à mon humble avis - et je l'ai dit dans cet encadré qui vous donne tant de boutons - une excellente idée, malheureusement mal développée (au sens "réflexion", n'allez pas croire que je conteste vos qualités de programmeur...). Bien sûr, s'il venait à connaître un tel succès que toutes les sociétés d'édition l'utilisent pour leurs applications, je serais le premier à l'intégrer à mes propres développements, et même à vous présen-

ter mes excuses d'avoir douté de votre produit. Mais avant d'en arriver là, je vous conseille vivement de réfléchir au sens des mots "humilité", "pudeur" et "modestie".

Stéphane Schreiber

Q. Au cours du mois de novembre 1992, j'ai fait l'acquisition d'un ordinateur Amiga 500 dans un hypermarché Auchan, à Nice. Dès le départ, j'ai eu des problèmes de fonctionnement, la majorité des disquettes étant refusées par la machine. Renseignements pris auprès du vendeur, celui-ci m'a informé qu'il fallait absolument acheter l'extension A501, la majeure production des disquettes de jeux fonctionnant avec 1 Mo de mémoire.
Malheureusement, il n'est pas possible de l'acheter en ce moment à Auchan, car ils sont en rupture de stock. Ils en recevront "prochainement". Ce prochainement dure depuis déjà trois semaines. Afin de ne pas attendre plus longtemps, je me suis présenté chez Ascii, rue de Lépante, à Nice, qui est concessionnaire officiel Amiga, pour acheter cette fameuse extension A501.
On a refusé de me vendre cette extension sous prétexte que les appareils vendus à Auchan ne sont que des hybrides et ne sont pas conformes aux normes Amiga. La vraie extension A501 ne fonctionnera pas sur mon appareil.
Je vous demande s'il vous est possible de me confirmer, ou d'infirmer, ces dires, et de toute façon, de me donner de plus amples renseignements à ce sujet. Dans la négative, pouvez-vous m'aiguiller sur la bonne adresse afin que ce problème soit éclairci ?

R. Hubert, Nice

R. Renseignements pris auprès de Commodore France, les Amiga 500 livrés à la chaîne Auchan sont de type "Révision 8A-1", un modèle dont la carte-mère de base pouvait servir indifféremment à la production d'Amiga 500 "normaux" et d'Amiga 500 Plus. Cette révision comporte un jumper (baptisé J3 sur la carte-mère) servant à faire la différence entre les deux modèles de Rom (256 Ko pour le 500, 512 Ko pour le 500 Plus). Le problème est que ce jumper est soudé et que des bavures peuvent entraîner un mauvais contact, qui ne se manifeste que lorsqu'une extension de mémoire est présente. A priori, Auchan serait au courant de ce problème, cette série d'Amiga lui ayant été réservée.
Il existe deux moyens de le résoudre : le premier, qui invalidera votre garantie, consiste à ouvrir l'Amiga et à entamer légèrement la soudure avec un cutter, afin d'inhiber le mauvais contact. Le second, plus "soft", consiste à se procurer une autre extension que l'A501 : d'après la société Bus +, certaines extensions de mémoire fonctionnent parfaitement, malgré ce défaut de fabrication (et Bus + de préciser qu'elle vend de telles extensions). Nous vous conseillons évidemment d'opter pour la seconde solution.

Un dernier point maintenant concernant le besoin de mémoire des Amiga : depuis maintenant presque deux ans, tous les modèles d'Amiga sont normalement vendus avec un minimum d'1 Mo de mémoire (contre la moitié précédemment, c'est-à-dire 512 Ko seulement), ce qui permet aux éditeurs de jeux de s'imposer cette nouvelle limite lors de leurs développements. En général, les besoins en mémoire de tout logiciel, qu'il s'agisse d'un jeu ou non, sont clairement indiqués sur sa boîte. Si certains de vos jeux ne nécessitant pas plus de 512 Ko ne fonctionnent pas correctement sur votre Amiga, c'est l'appareil lui-même qui est à mettre en cause. Rapportez-le à Auchan pour un échange immédiat.

Q. Je voudrai savoir quelles sont les possibilités de connecter une lecteur de cartouches SyQuest à mon Amiga, afin de transférer des données avec des compatibles PC et, pourquoi pas, des MacIntosh ?

F. Legouelec, Paris

R. Quel que soit votre Amiga, il devra déjà être muni d'un contrôleur SCSI (disque dur ou CD-Rom). Partant de là, n'importe quel lecteur SyQuest fera l'affaire. Les cartouches seront bien entendu formatées en Amiga, avec toutefois quelques limites. La première concerne la détection par l'ordinateur du changement de cartouche ; pour qu'elle s'effectue sans problème, il faudra soit les formater en OFS (Old FileSystem), soit avoir recours à un utilitaire tel que SCSIMounter, que vous trouverez sur la disquette Fred Fish numéro 532.
Concernant l'utilisation en liaison avec un IBM PC, vous pouvez utiliser le logiciel CrossDOS, fourni avec les nouveaux Workbench. Le manuel d'emploi du Workbench décrit l'adaptation de CrossDOS à une cartouche SyQuest. Pour ce qui est du Mac, nous avouons humblement ne pas connaître d'autre solution que l'achat de l'émulateur Amax II Plus. Si un lecteur connaît un autre moyen, qu'il se manifeste. ■

ARTIODACTYL BLOCK EDITOR

Sous ce nom à l'apparence barbare, se cache un nouvel éditeur de disquettes, grâce auquel les secteurs, blocs racine, checksums et autres bitmaps n'auront plus aucun secret pour vous. Accrochez-vous aux bastingages, c'est parti...

Mais peut-être vous demandez-vous à quoi cela peut bien servir, un éditeur de disquettes ? Pour simplifier, disons que dans un premier temps, cela peut permettre d'aller voir, ne serait-ce que par simple curiosité, comment l'Amiga stocke les fichiers (programmes, projets...) sur la disquette. Dans un second temps, cela permet de récupérer des fichiers quand une erreur de lecture survient. Dans un dernier temps, cela peut même aller jusqu'à permettre de réaliser une protection contre la copie intempestive de vos disquettes. Comme disaient les deux autres huluberlus : "c'est vous qui voyez".

L'idée directrice qui a présidé à la réalisation d'ArioDactyl Block Editor (que je me contenterai désormais d'appeler A.B.E vous ne m'en voudrez pas), est d'être utilisable par tout un chacun, même si celui-ci ne connaît rien (ou en tout cas, pas grand chose) à l'Amiga.
La page d'accueil du logiciel est pour le moins confuse (jetez un oeil sur la figure 1 si vous en doutez !). Pourtant, grâce à un code de couleurs judicieux qu'on assimilera rapidement, le type de chaque information devient évident : le bloc amorce (boot-block) est affiché en gris clair, la carte de bits (bitmap) en blanc, les fichiers en bleu, les répertoires en jaune... cette palette étant bien entendu librement modifiable. Et si par hasard ce code de couleurs ne vous convenait pas, l'auteur a pensé à tout : le type de bloc pointé par la souris est affiché en permanence en haut à gauche de l'écran, et son contenu est résumé directement par le pointeur de la souris lui-même.
Pour éditer un bloc particulier, il suffit de cliquer sur sa représentation : le programme le lit et l'affiche, et après quelques courts instants, le bloc est prêt à être édité. Là encore, la représentation adoptée n'est pas celle, classique, qui consiste à afficher les valeurs ASCII et hexadécimales trouvées. Au contraire, l'affichage sera adapté au type du bloc concerné : s'il s'agit du bloc bitmap par exemple, A.B.E. affiche un écran ressemblant à celui de la figure 2.
Mais l'on peut également en afficher une représentation plus classique, c'est-à-dire sous forme de bélinogramme (mot savant utilisé par l'auteur du logiciel, et désignant tout simplement... la représentation graphique d'un document ou d'une donnée particulière. Tiens, pour la petite histoire, un bélinographe, c'est tout simplement un Fax...). La figure 3 en est un parfait exemple.

BIEN PENSE

Il serait absurde de décrire ici toutes les fonctions qu'offre A.B.E. Aussi allons-nous sauter directement du coq à l'âne, et parler des "plus" dont il dispose par rapport à ses concurrents.
Le premier, et non le moindre, est d'être en français (et pour cause). Ce n'est certes pas le seul, mais cela valait la peine d'être cité. De plus, il est presque entièrement renconfigurable, tant au niveau des couleurs, comme il a été vu plus haut, qu'au niveau des menus déroulants (deux menus utilisateur sont prévus, pour lancer automatiquement toute application externe à A.B.E.). Ensuite, il est prévu pour une utilisation par un novice, ce qui implique un test de validité et de sécurité sur quasiment toute action entreprise.
Comme si cela ne suffisait pas, A.B.E est capable de vérifications automatiques sur la validité des disquettes qu'on lui soumet. La première commence dès l'insertion : A.B.E lit le bloc d'amorce pour détecter la présence d'un éventuel virus (en fait, tout bloc différent du standard). Les sommes de contrôle sont vérifiées, le bloc bitmap testé, et le bloc racine automatiquement affiché. C'est fort bien pensé.

ArtioDactyl Block Editor s'annonce comme un produit à la portée de tous, depuis le plus novice des débutants jusqu'au plus confirmé des bidouilleurs. Il dispose de fonctions que l'on ne retrouve nulle part ailleurs et qui en font un logiciel que tout curieux de la disquette devrait posséder.
Dans sa version actuelle, A.B.E. est distribué directement par son auteur, Pierre Philippe Launay. Des pourparlers sont en cours avec plusieurs éditeurs, et il n'est pas impossible de le trouver dans toutes les bonnes charcuteries d'ici à dans pas longtemps. ■

Stéphane Schreiber

NOUS AVONS APPRECIE

- le concept de présentation des données de la disquette
- la possibilité de reconfigurer presque entièrement le logiciel
- la clareté du mode d'emploi

NOUS AURIONS AIME

- une interface utilisateur un peu moins confuse
- une meilleure intégration au multitâche (écrit en GFA-Basic compilé, A.B.E ne permet pas vraiment d'utiliser d'autres logiciels en même temps)

Edité par Pierre Philippe Launay, 83, rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand. Prix : NC

IOEXTENDER : ENCORE PLUS BRANCHÉ !

L'Amiga comme chacun sait est une machine multitâche et multimédia. Malheureusement le nombre des traditionnels ports d'entrée/sortie devient vite insuffisant lorsqu'ils s'agit de communiquer largement avec le monde extérieur. GVP propose une carte qui dote l'Amiga de trois ports série et un parallèle supplémentaires.

Nombreux sont ceux d'entre vous qui aimeraient voir connectés en même temps un digitaliseur et une imprimante, le minitel et des synthétiseurs MIDI, sans pour autant passer leur vie à bricoler la câblerie. Il existe bien entendu la solution des boîtiers de commutations, parallèles ou sériels, n'autorisant pas la simultanéité des communications, et cela complique passablement les manipulations. Avec IoExtender, tout est transparent, et ne demande pas plus de manipulation qu'un port d'origine.

Il est possible d'installer simultanément jusqu'à quatre cartes de ce type dans un même Amiga, portant ainsi à 5 ports parallèles et 11 séries.

Les ports parallèles peuvent recevoir indifféremment, imprimantes, scanners, réseaux, digitaliseurs audio ou vidéo, ou servir comme système d'acquisition de données. Les ports sériels acceptent quant à eux tout ce qui peut se connecter sur un port de ce type, du modem au vidéo-disque en passant par le minitel et raison de plus, un autre Amiga.

IoExtender se compose d'une carte plein format pour Amiga 2000 ou 3000 et des drivers logiciels indispensables. Elle dispose sur sa patte de fixation d'une prise série et d'une prise parallèle. Une plaque métallique auxiliaire supporte les deux autres connecteurs sériels, eux-mêmes reliés à la carte mère par deux fils en nappe. De fait, IoExtendeur occupe deux emplacements à l'arrière de votre machine. Cependant, une plaquette de tôle plate (emplacement des cartes accélératrices sur 2000), pouvant supporter les deux connecteurs est aussi fournie, donnant ainsi le choix de l'emplacement.

Les ports parallèles peuvent être configurés de deux façons différentes, soit Amiga, soit IBM. Cette opération se fait par la modification d'un "jumper" sur la carte. De la même façon, les ports sériels peuvent être indépendamment configurés de manière standard ou "Null Modem". Cette dernière possibilité permet une liaison rapide entre deux machines sans pour autant disposer de câble particulier.

La compatibilité logiciel est entière et grâce aux utilitaires fournis la transparence est parfaite. Son installation s'effectue automatiquement, et ne pose aucun problème. Deux logiciels de paramètrage permettent une configuration conforme à vos désirs. L'ensemble des réglages est d'une grande simplicité en raison de l'ergonomie de ces outils. Aucune ligne de code barbare n'est à taper, tout se passe à la souris par des choix successifs.

GVPIoControl, le premier d'entre eux permet d'assigner à chaque port sa référence d'unité logique, pour donner un repère indispensable à l'Amiga. Pour les ports série il est aussi possible de déterminer pour chacun d'eux s'il se comporte en RS232, MIDI ou Aux.

SerialControl, comme son nom le laisse supposer permet d'accéder au paramètrage précis de chaque unité série. Chaque port dispose des réglages traditionnels :

- vitesse de 110 à 57600 bauds ou utilisateur
- parité
- la taille du buffer de 512 à 65536 octets

- le handshaking Xon/Xoff ou RTS/CTS
- bits/caractères
- bits de stop (1 ou 2)

La notice, pour l'instant en anglais, est très détaillée et complète. De nombreux schémas très explicites font le tour des modalités d'installation. La fin du manuel est consacrée à des exemples d'utilisation avec certains logiciels, notamment, JRCom, Amiga Vision ou le digitaliseur DSS.

Le nombre des applications possibles est énorme et propre à chacun. Celui qui doit se poser le problème de connexions multiples trouvera dans IoExtender la solution à ses problèmes. Il offre un confort de travail incontestable.

Il justifie largement par le gain de temps et d'énergie qu'il procure, l'investissement légèrement inférieur à 1 900 F. Il est importé en France comme l'ensemble des produits GVP par CIS.■

François Paupert

NOUS AVONS APPRÉCIÉ

- la performance du produit
- la qualité de l'interface
- la simplicité d'installation

NOUS AURIONS AIMÉ

- le prix un peu moins élevé

MULTIM

Vous vous demandez sûrement quel est ce nouveau logiciel sorti tout droit des éditions Micro Application ? MultiMedia Maker, est en fait la seconde version d'un créateur de démos que certains d'entre vous, auront sans doute connu sous l'appellation de RSI's Demomaker !

Lors de la première version du logiciel, une multitude de personnes
furent surprises par le fait que ce programme permettait d'utiliser ses propres graphismes ainsi que ses créations musicales. Avec cette
deuxième édition, les passionnés du genre pourront utiliser un Genlock et
reculer les limites de leur imagination, puisque MultiMedia Maker (MMM), en détectant la mémoire Fast offre une plus grande capacité de mémoire vidéo. Le fait de fonctionner aussi bien sur Amiga 1.3 que sur le 2.0, permet à MMM de sensibiliser un plus grand nombre d'utilisateurs.
Au premier abord, il n'est pas différent de son prédécesseur. Il suit
en effet la politique de ces softs soucieux d'améliorer le rapport
humain/machine, tout en permettant l'obtention de résultats audacieux.
Son environnement se compose de trois éléments que nous allons essayer tant bien que mal, d'éclairer.

L'EDITEUR DE PISTE

Coeur du système, c'est ici que tous les effets sont testés, modifiés,
combinés les uns aux autres. Il faudra donc avoir un maximum d'imagination
pour créer une démo originale. Vous avez le choix entre de multiples effets dont voici une liste qui n'est pas exhaustive :

- Lazer : effet souvent utilisé dans les démos Amiga
- Zoom : un objet subit une rotation de 90 degrés
- Etoiles: tapis d'étoiles pouvant avoir diverses rotations
- Plasma : c'est en fait un sinus-scroll de couleurs !

L'apport de graphismes créés sous un autre environnement que celui de
MMM, est très important car on ne peut se contenter des exemples mis à la
disposition de l'utilisateur. Il faudra aussi penser à utiliser des musiques qui pourront être réalisées sous divers logiciels de musique tel : Protracker, BP Soudmon, Mark II, Sidmon, Noisetracker... car MMM permet de les charger avec leur routine respective.
A noter l'option "Formatage". Rappelez-vous les fois où, avec d'autres nombreux logiciels, vous voyiez votre travail anéanti par manque de place
sur un disque ! Après de longues heures passées devant votre machine, vous vous direz sûrement qu'il est grand temps de penser à réaliser une sauvegarde ; il serait dommage de perdre une si jolie démo ! La plus intéressante des trois options de stockage est : "Sauve Boot Intro" qui vous permettra un chargement rapide lors de la lecture de votre démo.

L'EDITEUR D'OBJETS VECTORIELS

Il est déplorable de constater qu'il faille le charger indépendamment
de MMM. Son étroite ressemblance avec l'éditeur principal, n'empêche pas une différence de fonctionnement des systèmes de menus.
Composé de trois parties (Edition, Rotation, Modification), il permet de dessiner avec rapidité ses propres objets. Inutile de calculer sur papier millimétré les coordonnées d'un vecteur, la souris permet de les faire tourner et de les contrôler.

Deux fonctions intéressantes :
- "Fusionner" qui, comme son nom l'indique, à partir de deux surfaces crée un objet incorporé
- "L'éditeur de couleurs"

L'EDITEUR DE VECTORBALLS

Cet éditeur accélère considérablememt l'élaboration de vectorsballs,
puisque la souris permet leur conception en déplaçant et modifiant les balles d'un objet. Voilà enfin un logiciel "kil est bo" ! C'est vraiment la fonction la plus puissante du logiciel. Parmi ces nombreuses options, il est bon de noter :

- Edit colors, qui permet de modifier la couleur des balles
- Zoom, qui permet d'espacer plus ou moins les balles d'un vectorball
- Help, un fichier memento

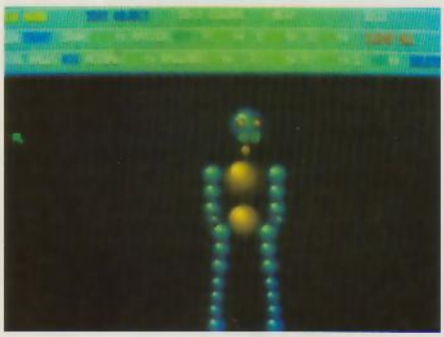
Nous préférons ne pas lever le voile sur cette partie du logiciel, afin de laisser les futurs utilisateurs découvrir les joies de ce formidable éditeur.

NEWS !!!

Cette seconde sortie de Multimedia Maker a été l'occasion pour ses concepteurs de rajouter des options à ce soft déjà bien complet.
Preuve faite, MMM indique le temps de votre démo ; il est ainsi plus facile d'avoir une notion temporelle. L'utilisation du genlock permet de mélanger directement une

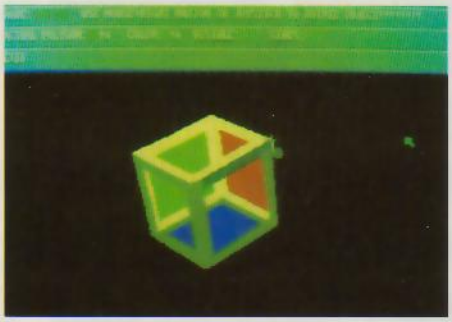
EDIA MAKER

démo à une image vidéo sur écran. Le fait d'envisager la reproduction d'une de vos créations aussi bien sur une page vidéo de MMM qu'en guise de "banc de titre", est désormais possible. Vous avez oublié, ou voulez rajouter une partie ? MMM peut le faire grâce à sa fonction "insert". A vous les joies des meilleurs démomakers, vous n'aurez que l'embarras du choix avec les objets vectoriels fournis, mais ...



NOBODY IS PERFECT

Comme le disait Gainsbourg, personne n'est parfait ! Et oui MMM à l'image de beaucoup de ses confrères, comporte de légers défauts. En effet le clavier ne permet pas en cas d'oubli d'un caractère, de l'insérer sans effacer les lettres suivantes. Si vous ne possédez pas de Genlock, il faudra éviter d'appuyer sur "genlock on", cela conduirait à un bouclage infini qui aura comme seule issue la formule : "Ctrl Amiga Amiga". Il n'est pas non plus possible de charger diverses fontes du même format. Il faudra se contenter des mêmes tout au long du "show" (trois formats sont à votre disposition : 32x32, 16x16, 8x8). L'absence d'une fonction "copy pattern" est gênante...



NOUS AVONS APPRECIE :

- le convertisseur pour utiliser les démos de la version 1.1
- le prix attractif (445 F prix public conseillé), nettement moins cher qu'un assembleur

NOUS AURIONS AIME :

- les musiques fournies en guise d'exemple auraient pu être de meilleure qualité, afin de permettre à leurs utilisateurs de rivaliser avec de grands groupes tels qu'Anarchy, PMC, ou bien encore Andromeda...
- des démos démontrant les capacités de Multimedia Maker

Configuration minimale : Amiga 500, 500+, 600, 2000, 3000
Configuration conseillée : Amiga 1 Mo, HD, Genlock ...
MultiMedia Maker est édité par : Micro Application, 58 Rue du Faubourg Poissonnière, 75010 Paris.
Tel : (1) 47.70.32.44.

LE MOT DE LA FIN

MultiMedia Maker fait partie d'une génération de logiciels plus orientés vers l'utilisateur novice. Il permet des résultats plus que surprenants pour un minimum d'efforts. Une liberté d'expression est permise à l'Amigaïste averti.
Néanmoins, il est nécessaire de signaler qu'il ne saura remplacer la pure programmation qui elle, n'est pas encore accessible à tous ! ■

Philippe Padonou

GLOCK : AU D

Le GLock de GVP, est le premier genlock incrustateur entièrement piloté par logiciel. Par son prix et ses performances, il trouve sa place dans toutes les installations vidéo domestiques ou institutionnelles. Sa technologie et ses potentialités en font l'outil rêvé pour les applications multimédia.

Il regroupe l'ensemble des fonctions indispensables dans une chaine vidéographique. Son pilotage logiciel le transforme en un véritable périphérique souple et fonctionnel. Le GLock, outre ses fonctions d'incrustation offre à l'utilisateur de nombreux réglages sur le signal vidéo lui-même. Le constructeur a intégré une gestion de deux sources audio avec corrections et mixage qui simplifie considérablement les petites installations vidéo.

Le GLock se présente sous forme d'un petit boîtier métallique sérigraphié de couleur noire, d'une réalisation soignée.
Il est fourni avec sa notice, une disquette logiciel, et le cordon permettant son raccordement avec l'Amiga.

La notice provisoirement en anglais, est très complète et assure une bonne prise en mains du produit. Toutes les étapes, de la connexion aux réglages les plus évolués sont largement commentées et illustrées.

L'INSTALLATION

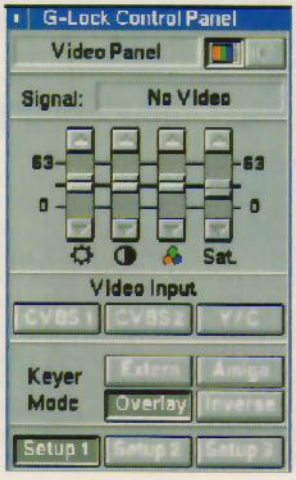
Malgré la réelle simplicité de la mise en place du GLock, la notice y consacre plusieurs pages, son installation ne doit poser aucun problème. Le GLock s'insère simplement entre le port vidéo de l'Amiga et le moniteur. Il prend son alimentation sur l'Amiga, et ne demande par conséquent pas d'être relié au secteur. Un cordon le relie par contre au port joystick pour la communication des ordres de commandes. Les connections audio et vidéo se font sur un même côté du boîtier sur des prises RCA, à l'exception des connecteurs attribués à la vidéo Y/C qui sont au standard MiniDin. La partie logiciel ne pose quant à elle aucun problème de mise en oeuvre, elle est installée automatiquement par un module spécialisé.

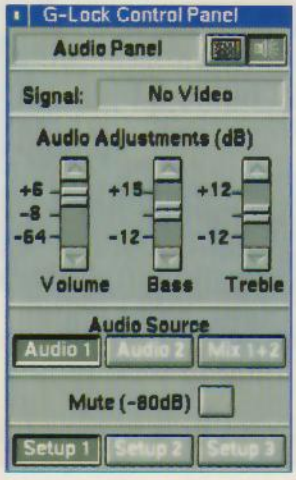
LES REGLAGES

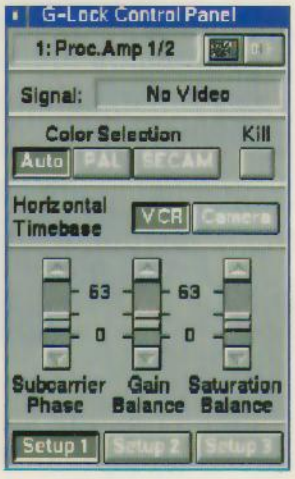
L'ensemble des réglages est effectué directement à partir du logiciel. La structure de ce dernier sépare soigneusement en deux les niveaux d'intervention. Le premier, accessible dans la configuration d'origine donne accès aux modifications de rendu de l'image vidéo et du son.
Un mode avancé quant à lui autorise les réglages précis du signal et l'étalonnage de l'installation. Il faudra par contre aller le valider dans le "tool type" du logiciel. Ce mode donne accès à quatre fenêtres de paramètrage supplémentaires (voir encadré). Que les non-informaticiens se rassurent, la manipulation est simple et encore une fois largement commentée dans la notice.
La quatrième fenêtre du mode avancé est dédiée à la sélection des plans d'incrustation. Elle n'est disponible que lorsque le GLock se trouve sur une machine pourvue de l'ECS. Elle est de la même manière adaptée aux nouveaux Amiga possédant le AA. Dans les deux cas, elle offre la possibilité de choisir la couleur ou le plan d'incrustation.
L'ensemble de ces réglages donne un contrôle des paramètres indispensables à une réalisation vidéo de qualité. Certains d'entre eux, en mode avancé demandent toutefois un équipement spécialisé pour un ajustement précis. Les professionnels disposant de tels outils pourront tirer le meilleur profit de leur genlock. Les réglages d'origine, conformes aux normes, donnent de très bon résultat et n'imposent pas d'intervention dans le cadre d'une installation familiale.

LE LOGICIEL

Le logiciel est très agréable d'emploi et après quelques minutes d'utilisation, on se







DIGT ET A LA SOURIS

sent comme chez soi. Les fenêtres de réglages sont accessibles par le biais des menus ou de raccourcis claviers. Les touches de fonctions sont elles aussi utilisées pour des commutations rapides, donnant encore plus de confort. Les configurations sont mémorisables et peuvent être rappelées à tout moment.
Il est possible d'intégrer directement une image ILBM à partir du logiciel. Bien que d'un usage limité, cela peut être fort pratique pour générer une mire ou incruster un logo.
Le contrôle total des commandes et réglages par Arexx donne une énorme puissance. L'utilisateur qui daigne écrire quelques lignes de script, somme toute très simples, parviendra à un champ de possibilités inégalées. Un shell dédié permet d'envoyer simplement des ordres au genlock. L'utilisation de scripts donne à l'utilisateur la possibilité de se créer un outil entièrement personnalisé. Deux exemples de scripts sont fournis. Le premier permet de digitaliser directement en combinaison avec Digi-View (GLock se comportant comme un filtre électronique), le second donne une idée des possibilités en réalisant automatiquement un fade entre les sources.

LES PARTICULARITES

Les possibilités de GLock dépassent largement les simples fonctions de synchronisation ou d'incrustation. En effet, les particularités de son hardware regroupent différentes fonctions utiles dans une installation vidéographique.
La puissance des réglages fait de GLock un véritable correcteur vidéo capable de rattraper une image pratiquement inexploitable.

Le système de commutation entre deux sources vidéo et la gestion simple de l'audio supprime de nombreuses manipulations de câblage, généralement cause d'erreurs ou de pannes.
Il peut être utilisé comme transcodeur Secam > Pal, puisque ses entrées acceptent indifféremment l'un ou l'autre standard.
La fonction de filtrage chromatique évite l'acquisition d'un filtre électronique et donne d'excellents résultats en fonctionnement conjoint avec Digi-View.
Son pilotage par logiciel offre dans des applications multimédia des possibilités inenvisageables jusqu'à présent.
Il peut fonctionner conjointement avec des logiciels comme AmigaVision ou Scala. Un exemple pour AmigaVision est fourni sur la disquette, et un module EX est en cours de finalisation pour le second.

A QUI ?

GLock s'adresse à tous ceux qui veulent utiliser l'Amiga dans une application ayant une relation quelconque avec la vidéo. Il s'intègre parfaitement dans tous types de configurations Amiga et sa compatibilité avec les principaux standards vidéo existants le rendent vraiment polyvalent. La qualité de son signal lui autorise une place dans tous les types d'installations composites ou composantes en passant par le Y/C ou le Y-U-V. Son prix reste étonnant (3 990 F TTC) en regard de ses performances et en fait certainement l'un des modèles le plus attractif sur Amiga. Distribué comme tous les produits GVP en France par CIS. ■

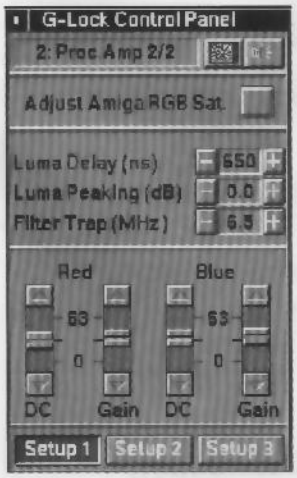
François Paupert

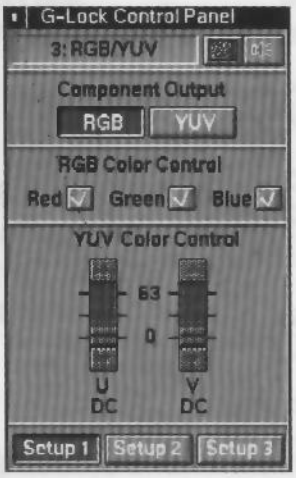
NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

- simplicité de mise en oeuvre
- simplicité d'emploi
- intelligence de la configuration
- performances globales

NOUS AURIONS AIMÉ :

- connexions vidéo en BNC
- traitement stéréo de l'audio





REGLAGES MODE NORMAL

Fenêtre Vidéo
- Lumière
- Contraste
- Phase chroma
- Saturation

Fenêtre Audio
- Volume
- Grave
- Aigu

REGLAGES MODE AVANCE

Fenêtre 1
- Phase sous-porteuse
- Balance gain R-Y B-Y
- Balance saturation R-Y B-Y

Fenêtre 2
- RGB saturation
- Luma delay
- Luma Peaking
- Filter trap
- Gain rouge
- Contraste rouge
- Gain bleu
- Contraste Bleu

Fenêtre 3
- DC R-Y
- DC B-Y

LES COMMANDES AREXX

Brightness
Contrast
HUE
Saturation
VSource
Keyer
Mute
Asource
Volume
Bass
Treble
Colormode
Colorkill
Subcarrierphase
BYRYgainbalance
Saturationbalance
Hswitch
Lumapeaking
Lumadelay
Flitertrap
Bluegain
BlueDC
Redgain
RedDC
AdjustamiRGB
Componentout
RGBout
Rout
Vout
Bout
UDC
VDC
Sampleperiod
Setup
menu
Waitframe
Load
Save
Factory
Activate
Deactivate
Paneltofront
Paneltoback
Quit
LoadILBM
Ilbmtofront
Ilbmtoback
UnloadILBM
Status
Borderblank
Borderopaque
Chromakey
Bitplanekeye

POWER CO

Les Cartes GVP

Cartes Accéleratrices:
68030 en **25 MHz** et **33 MHz**.
25 MHz 6790 Frs
33 MHz 14090 Frs
Simm 32 Bits nous consulter
Carte Disque dur / Extension Mémoire
Carte seule 0 Ko 1990 Frs
(HD nous consulter)

ACCESOIRES

Souris optique Alfa Data 310 Frs
Souris Powermouse 130 Frs
Lecteur Interne A500 490 Frs
Lecteur Interne A2000 510 Frs
Multistart Electronic500,500+,2000 ,600 350 Frs
Rom 2,04 et 1,3 199 Frs
Disquette 3,5 DS DD 40 Frs/pcs et 35 Frs/100
Blizzard Carte Acceleratrice pour A500 et Extension de mémoire de 0 a 8 Mo 2590 Frs
Simm 1Mo 295 Frs
Pour les adeptes de XCopy,nous vous offrons la possibilte d'utiliser votre Pc 880B avec le logiciel XCopy en changeant un composant dans votre lecteur pour 150 Frs.

BLITZ TURBO

Copie rapide de vos disquettes (45 sec)
Copie du lecteur interne vers le(s) lecteur(s) externe(s)
Copie differents autres formats(IBM,MAC,ATARI)
Contient un interrupteur anti virus
Contient un anticlick pour les lecteurs externes

230 Frs

Sachez que la copie de softs protegées est un acte illegal.

SCANNER

400 DPI /64 Tons de gris sur une palette de 16 couleurs.
1290 Frs

Scanner couleur a main

4096 couleurs

pour A2000,A3000 A500 et A500+

2990 F

Scanne aussi en noir et blanc

Lecteur PC880

Circuit Spécial éliminant le bruit du lecteur au repos
Port E/S pour brancher d'autre lecteur 880 Ko formattés.
Garantie 12 Mois
499 Frs

Nouveau :
Double lecteur 31/2 externe avec alimentation 220v/ anticlick/Blitz incorporé 1290 Frs

Extensions de Mémoire Pour A500:
512 Ko sans horloge 249 Frs
512 Ko avec horloge 299 Frs
1,5 Mo avec horloge 890 Frs
Accéde a 1 Mo de Mem chip avec Big Fat Agnus. (Kikstart 1.3 obligatoire)
1 Mo Pour A500+ 400Frs
(Pour A500+ éxclusivement)
Ne jettez plus votre extension 512 Ko pour A500 .Branchez notre PC503 et passez a 2 Mo en tout .
Au prix de : 499 Frs
PC800 : Extension sur le Bus Externe avec sortie. (Permet de rebrancher votre disque dur a la suite)
En 2 Mo 1290 Frs **En 4 Mo** 1890 Frs
En 8 Mo 2990 Frs
PC820:Extension sur le Bus externe de 2 Mo sans sortie.
990 Frs
PC605: Extension sans horloge de 1 Mo pour A600 interne 400 Frs
PC605s: Extension avec horloge de 1 Mo pour A600 interne 490 Frs
Carte d'éxtension pour A2000 NC

GVP A500

En 42Mo Quantum NC
En 85 Mo Quantum NC
(Livrés en 2 Mo)

ADRAM 540

Extension ICD de 0 a 4 Mo pour A500. Avec horloge.

En 1 Mo 1390 Frs
En 2 Mo 1790 Frs
En 4Mo 2390 Frs

PC880B

Lecteur 880 Ko Integrant:
***Anti click**
***Blitz Turbo(Hardcopieur)**
***Anti virus(switchable)**

710 Frs

Pc 880B (Blitz/XCopy):
999 Frs
Pc 880B Cyclone :
790Frs

MPUTING

POWER SE MET A L'HEURE DE L'AMIGA!!!

Amiga 600:

Amiga 600	1890 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo	3790 F ttc
Amiga 600 + Moniteur 1083s	3590 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo + Moniteur 1083s	5290 F ttc

Amiga 2000:

Amiga 2000	5190 F ttc
Amiga 2000 + Moniteur 1083s	6490 F ttc

Amiga 3000:

Amiga 3000/25 50	15490 F ttc
Amiga 3000/25 100	16599 F ttc
Moniteur Multisynchro 14" A1960	3590 F ttc

CDTV Amiga:

CD 1000 CDTV avec telecommande infra rouge	2790 F ttc
CD 1800 Amiga cdtv avec le starter park	3790 F ttc

AMIGA 1200:

A1200	3290 F ttc

Moniteurs:

1083S	1790F ttc
1084S	2290 F ttc

PROMOTION:

Disque dur pour A600 60 Mo Interne	1790 F ttc
Disque dur pour A600 80 Mo Interne	2590 F ttc
Cable hd a600 90 F ttc	

Les Packs de la rentrée:

VIDI Amiga + filtre electronique	1790 F ttc
A600 + PC880 + PC605s	2990 F ttc
A600 + PC880 + PC605s + 1083S	4990 F ttc

POWER OUVRE UN CENTRE DE REPARATION POUR LA GAMME AMIGA!!!

Power Computing France

Power Computing est fier de présenter sa gamme pour les machines Commodores.

Pour Tout Renseignements:

Service Technique:
(SAV sur la gamme AMIGA)
Du Mardi au Vendredi 10h a 13h

Renseignements Techniques:
Du mardi au Vendredi 15h a 18h
(1) 43 38 04 35

Service Revendeurs:
Tel: (1) 43 57 41 40

Pour commander; il vous suffit de remplir ce bon; de l'éxpedier, accompagné de votre réglement; ou de nous appeler a:

Power Computing France
15, Bld Voltaire
75011 Paris
(1) 43 57 01 69
Fax:(1) 43 38 00 28

Bon de Commande:

Nom:.....
Prénom:.....
Àdresse:.....
.....
.
Code Postal:.....
Ville:.....
Systeme:.....
.....
..
Je Commande:
.....
.....
.....
.....
.....
Ci joint un cheque ou numero CB:
.....Frs

CB...../...../...../...../ Val:...../.....

Signature:
FRAIS DE PORT EN SUS

CITIZEN SWIFT 200

Il est assez rare que nous parlions d'imprimantes dans Amiga Revue : compatibles d'une machine à l'autre, elles nécessitent un driver particulier que l'on trouve généralement très facilement soit sur le Workbench, soit dans le Domaine Public. Citizen se démarque toutefois de la concurrence en proposant d'emblée un utilitaire consacré à sa dernière- née, la Swift 200.

On pourrait à priori se demander pourquoi le constructeur a jugé bon de distribuer son imprimante avec un logiciel d'exploitation spécifique, celle-ci étant totalement compatible avec la gamme LQ d'Epson (le standard en matière d'imprimantes matricielles). La raison en est pourtant fort simple : la Swift 200 est une imprimante couleur, et le Citizen Print Manager - c'est le doux nom attribué au logiciel - entend permettre à l'acheteur d'en exploiter pleinement toutes les capacités. Pour la petite histoire, signalons que le CPM (vous me permettez de l'appeler CPM, n'est-ce pas ?) est une version du Domaine Public TurboPrint, adaptée par Citizen à ses propres besoins.

LA MACHINE

L'importateur OmniLogic a mis à notre disposition une Swift 200, le modèle d'entrée de gamme. Il faut également signaler l'existence des Swift 240 et Swift 240C, dont les principales caractéristiques sont décrites dans l'encadré, là, quelque part dans cette page.

D'emblée, Citizen positionne son bébé comme étant le plus silencieux du marché. A 43 décibels l'impression, les employés de bureaux apprécieront. Compatible IBM ProPrinter X24e, Epson LQ 500/850 et Nec P20 (autant dire que trouver le bon driver devient un jeu d'enfant : regardez sur votre disquette Extras2.0), elle est capable d'imprimer des documents de qualité brouillon (12 cpp) à la vitesse de 216 caractères par seconde.

La Swift 200 accepte le papier continu (type listing, à picots) et feuille à feuille, ainsi que les formulaires multi-volets, les étiquettes et les enveloppes (à condition toutefois de se munir du kit adéquat). En ce qui concerne le papier continu, des largeurs de 31/4 pouces (8,25 cm) et 91/4 pouces (23,5 cm) sont acceptées. Quant au papier feuille à feuille, il pourra mesurer entre 7,2 pouces (18,3 cm) et 10,1 pouces (25,6 cm). Dans tous les cas, l'épaisseur ne pourra dépasser 1,8 mm. Signalons enfin que l'entraînement peut être de trois types : par l'arrière par traction ou par poussée, et par le bas (à condition de disposer d'un support d'imprimante). De quoi s'adapter aux bureaux les plus mal rangés... On appréciera également la simplicité d'utilisation du panneau de commande qui, à partir de deux boutons principaux, permet de régler les paramètres sans avoir à ressortir le mode d'emploi à chaque fois.

Le manuel de l'imprimante est ce qu'il est convenu d'appeler une référence en la matière : simple, clair et bien sûr en français, il détaille la procédure de connexion à plusieurs types d'ordinateurs, dont - et c'est fort louable de la part de Citizen - l'Amiga. Plusieurs exemples le jalonnent, écrits en Basic MicroSoft standard, qui ne demanderont que très peu d'adaptation aux Basic les plus répandus sur l'Amiga, le GFA et Amos. Enfin, un guide de référence détachable a été prévu, qui résume toutes les commandes d'échappement du mode Epson. Une excellente initiative, qui gagnerait à être suivie de tous les constructeurs d'imprimantes du moment.

LE PRINT MANAGER

Comme toute la gamme Swift existante, la Swift 200 est livrée avec le logiciel Citizen Print Manager, un logiciel d'exploitation de l'imprimante, spécialement développé par Citizen pour l'occasion. Ce logiciel, qui s'exécute en français, permet notamment d'améliorer considérablement la qualité de sortie des documents couleur. Une fois installé (la procédure est automatique), il s'intègre parfaitement au système et entre en action dès qu'une impression, quelle qu'elle soit, est demandée. Divers panneaux de configuration sont accessibles par un programme de réglagles des préférences (cf. les illustrations), qui ressemblent beaucoup à ceux du Workbench standard. Nous n'avons malheureusement pas pu tester CPM au mieux de ses capacités, le driver spécifique pour la Swift 200 n'étant pas encore disponible à l'heure où nous écrivons ces lignes (14 heures 30 très précisément). ■

Stéphane Schreiber

LA GAMME SWIFT 2

Toute la gamme Citizen Swift 2 dispose des caractéristiques suivantes :
- matrice 24 aiguilles ;
- mode silencieux pour une impression à 43 dB (A) ;
- panneau de commande revu et simplifié (cf. article) ;
- impression 1/4 de page ;
- impression d'enveloppes (en option) ;
- émulation IBM ProPrinter 24Xe, Epson LQ 500/850, Nec P20 et Citizen.

Swift 240 C
La Swift 240 C offre la couleur en standard et neuf polices résidentes de qualité courrier, dont deux vectorielles (de 8 à 40 points). Elle dispose d'une mémoire tampon de 8 Ko, extensible à 40 Ko (plus 32 Ko) ou 136 Ko (plus 128 Ko). Prix indicatif : 2 690 FHT.

Swift 240
La 240 est identique à la 240 C, si ce n'est que le C a disparu. Jeu : que signifie ce C ? Choisissez parmi "Crayon", "Couleur" et "Char d'assaut". Prix indicatif : 2 520 FHT.

Swift 200
Modèle d'entrée de la gamme Swift 2, la 200 possède six polices résidentes de qualité courrier et une de qualité listing (brouillon). Prix indicatif : 1 850 FHT.

La gamme Citizen Swift 2 est importée et distribuée par OmniLogic, 11, rue de Cambrai, bâtiment 028, 75019 Paris. Tel. : (1) 40.05.28.00 et 3616 OMNI.

SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

Ordinateur personnel COMMODORE A600

+ PACK LOGICIEL COMMODORE (SUPERSTARTER ou SUPER ADVANTAGE) + PACK PRO SURCOUF

HISTORIQUE DE COMMODORE

COMMODORE INTERNATIONAL est le 2e fabricant mondial d'ordinateurs en nombre d'unités vendues. Sa division française se hisse au 5e rang français en parts de marché et sa progression constante est remarquable dans un marché instable.

En Europe, COMMODORE a su non seulement imposer l'AMIGA, vendu à plusieurs centaines de milliers d'unités en France, mais aussi le PC dans le marché professionnel. La marque a parfaitement réussi à comprendre les besoins des PME et des PMI en matière d'informatique et, en collaboration avec LOTUS, a forgé des solutions bureautiques PC qui sont parmi les plus compétitives du marché.

Au SURCOUF, nous sommes fiers de pouvoir faire partager notre passion pour AMIGA à tous ceux qui comprennent le formidable intérêt de cette machine multimédia.

Grâce au sponsoring des équipes de football du Paris-Saint-Germain et d'Auxerre, COMMODORE a considérablement accru sa notoriété auprès du grand public. Tout le monde sait aussi que Bruno PEYRON, le célèbre navigateur solitaire, a battu le record de la traversée de l'Atlantique en 9 jours, 19 h et 22 mn sur le bâteau COMMODORE.

POURQUOI L'AMIGA 600 ?

L'AMIGA 600 fait partie d'une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels plus puissants. Il a été conçu en utilisant les dernières technologies, de nouveaux composants plus compacts et plus performants, s'intégrant au processeur 68000 MOTOROLA. L'AMIGA 600, c'est l'outil idéal pour le graphisme, la vidéo, le son, c'est l'outil multimédia par excellence. Compte tenu de son prix extrêmement compétitif, COMMODORE est le seul à proposer pour moins de 3000 F un ordinateur multitâches sur le marché. Sa mémoire de base est de 1 Mo, ce qui permet d'exploiter à fond les caractéristiques des derniers logiciel AMIGA. Il peut être équipé d'un disque dur interne. Le Work Bench 2.0 qui est le système d'exploitation le plus évolué d'AMIGA, lui permet d'être compatible avec la plupart des logiciels AMIGA 500 et 500+ du marché. Un lecteur de carte mémoire est disponible sur le côté de l'appareil pour lire des cartouches de jeu sans temps de chargement ou pour un marque-page, comme dans le CDTV, pour reprendre vos logiciels là où vous les avez laissés ou en système d'accès de sécurité.

LA PHILOSOPHIE DE L'AMIGA 600

Elle peut se définir comme l'inverse de la philosophie des consoles de jeux qui consiste à proposer un produit très bon marché et des logiciels très, très chers. L'AMIGA 600 est l'ordinateur évolutif par excellence : grâce à un lecteur CD ROM en option, le A670, vous pourrez transformer votre AMIGA 600 en CDTV.

VISITE EXTERNE DE L'AMIGA 600

Vu de côté droit, on trouve un lecteur de diskettes 3"1/2, 880 Ko double densité et 2 ports souris/joystick d'un accès aisé.

Vu du côté gauche, on trouve un lecteur de carte mémoire PCM CIA, type lecteur de carte mémoire C-MOS avec pile intégrée.

Vu de face, en dehors du classique clavier AZERTY, on trouve un témoin lumineux de mise sous tension (vert), un témoin d'accès au lecteur de disquettes (orange), un témoin d'accès au disque dur interne (orange); une touche curseur/pavé de déplacement et des touches numériques.

Vu de l'arrière, il n'y a aucune prise du même type pour éviter les erreurs de branchement.

On trouve de droite à gauche :

A) l'alimentation avec bloc séparé, 220 V, prise de terre et interrupteur marche/arrêt) ;
B) prise RF, liaison antenne pour éviter d'occuper la péritel ;
C) vis de réglage de canal ;
D) sortie composite vidéo PAL couleur ;
E) sortie vidéo RVB couleur, prise type 23 broches DB 23 mâle, liaison par prise péritel d'une TV ou des moniteurs de la gamme COMMODORE ;
F) sortie audio gauche, droite, identifiée par les couleurs (rouge/droite, blanc/gauche) ;
G) port parallèle pour connection d'imprimante type CENTRONICS, prise DB25 femmelle ;
H) prise série, connection imprimante ou modem (prise RS 232 C, type DB25 mâle) ;
I) prise connection lecteur de diskettes externe A1011 type DB23 femelle.

VISITE INTERNE DE L'AMIGA 600

Les principaux composants assemblés sur la carte mère sont :

A) le LSIC Paula, (LSCI = Large Scale Integrate Circuit) ;
B) le LSIC Denise qui supporte les modes de productivité du Work Bench 2.0 ;
C) le LSIC Agnus ;
D) le LSIC Gayle : c'est l'évolution de Gary qui gère le port d'accès à la mémoire et l'interface IDE du disk dur interne ;
E) 2 chips pour 1 Mo de RAM en 2 composants ;
F) le connecteur lecteur de diskettes ;
G) le connecteur clavier ;
H) le connecteur disk dur ;
I) la carte technologique CMS (tous les composants sont CMS sauf la ROM...) ;
J) le processeur MOTOROLA 68000 CMS ;
K) la ROM Kirkstart 2.0 ;
L) le connecteur PC MCIA.

LE PACK SURCOUF CADEAU AVEC LE COMMODORE AMIGA 600

1) **1 JOYSTICK QUICKJOY**
2) Garantie totale de 2 ans.
3) 1/2 journée de formation sur la machine.
4) Une assistance téléphonique 90 jours.
5) Un paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (sauf pour l'A600 sans moniteur).
6) L'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de 3 jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pourrez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

– **LE COIN DES AFFAIRES :** nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Nous consulter.
– **SERVICE COLLECTIVITÉ :** écoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Nous consulter.
– **SERVICE PROVINCE :** rien à payer à la commande, vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER STARTER

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour écrire et dessiner mais savent aussi se distraire... (un traitement de texte, un logiciel de dessin en 4000 couleurs et 3 jeux).

– **KINDWORDS 2.0 :** un traitement de texte rapide et efficace qui permet d'imprimer des lettres irréprochables. Contrôle des formats, mise en forme rapide, choix des différents styles de caractères, intégration des graphiques : idéal pour vos mémos comme pour vos dossiers ou vos courriers.
– **FUSION PAINT :** pour dessiner en plus de 4000 couleurs, faire une carte de vœux, une BD ou illustrer vos courriers et documents scolaires.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER ADVANTAGE

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour leur gestion personnelle et pour dessiner en plus de 4000 couleurs mais savent aussi se distraire... (contient 2 logiciels + 5 jeux).

– **INFOFILE :** un outil de productivité personnelle qui permet à la fois de gérer son carnet d'adresses, d'éditer des étiquettes pour mailing ou de tenir à jour ses factures et ses comptes.
– **FUSION PAINT :** idem SUPER STARTER.
– **FIGHTER BOMBER :** une compétition de bombardement sur un choix de 7 avions militaires, avec des paysages en trois dimensions.
– **SHANGAI :** Le Mah Jong, un jeu chinois avec des pièces en ivoire, joué depuis 3000 ans par les marins, les guerriers et les rois, et importé en 1920 aux États-Unis.
– **KICK OFF 2 :** simulation d'un match de football, avec le son et des graphismes d'un réalisme stupéfiant. Excellent pour développer l'adresse, la précision et les réflexes.
– **CADAVER :** la bataille d'un magicien contre un individu diabolique dans un château médiéval rempli de labyrinthes (en 3 dimensions).

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600

1990F TTC

au comptant ou

Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 190 F. Montant du crédit : 2000 F remboursables en 6 mensualités de 357 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 6 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 142 F. Coût total de l'achat à crédit : 2142 F.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600 + Moniteur Couleur A1085S haute résolution / stéréo + PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

3790F TTC

(3690FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 950 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 290 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,90 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3970,80 F.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600 + DISQUE DUR 20 Mo + Moniteur Couleur A1085S haute résolution / stéréo + PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

5390F TTC

(5290FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1350 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 390 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

AMIGA CDTV SANS MONITEUR (Complet avec clavier)	3790 F
AMIGA CDTV AVEC MONITEUR (Complet avec clavier)	5290 F
AMIGA 1200	3790 F
AMIGA 1200 + MONITEUR	5290 F

SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

73, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

Ordinateur personnel COMMODORE AMIGA 1200

L'Amiga 1200 est la dernière nouveauté de la gamme Amiga de COMMODORE.

Conçue autour du processeur 68020 avec les dernières technologies Amiga, l'Amiga 1200 est une machine puissante, rapide avec une haute résolution graphique. En effet, vous avez le choix parmi tous les modes graphiques d'utiliser plus de 256.000 couleurs parmi une palette de 16.000.000 de couleurs.

Ainsi tous les passionnés d'infographie, de dessins assistés par ordinateur, d'images de synthèse... pourront avoir une meilleure définition de leur création, mélanger plus de couleurs et donner libre cours à leur imagination.

L'Amiga 1200 est compatible avec tous les produits vidéo Amiga. Vos incrustations et vos effets spéciaux sur vos images vidéo bénéficieront de nouveaux modes graphiques.

Grâce à ses 2 Mo de mémoire vive, l'Amiga 1200 vous permet de travailler sur plusieurs programmes en simultané et d'exploiter au mieux la fonction multitâche propre à cette gamme de produit.

Quant à ceux qui l'utiliseront pour leurs loisirs, les jeux auront plus de luminosité, des graphismes magnifiques. L'Amiga 1200 leur permettra de réagir plus rapidement aux actions qu'ils auront à mener pour venir à bout de leurs différentes aventures à travers la fabuleuse logithèque existante pour Amiga.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE L'AMIGA 1200

- Processeur : 68EC020 (32 bits).
- Vitesse : 14MHz.
- RAM : 2 Mo sur carte mère.
- ROM : 512 Ko, intègre le système 3.0.
- Horloge : temps réel interne avec sauvegarde par pile.
- Système d'exploitation : version 3.0 francisée du WorkBench (WB 39.29, Kickstart 39.106).
- Mémoire de masse : lecteur de disquettes 3"1/2 (880 Ko) en interne, emplacement pour disque dur de 20 à 200 Mo (IDE 2"1/2).
- Bus système : accès 32 bits à la mémoire système. Accès 32 bits à la mémoire vidéo.
- Connecteurs d'extension : port pour carte PCMCIA. Connecteurs d'extension CPU interne pour : carte accélératrice processeurs DSP, adaptateur SCSI, carte passerelle, extension mémoire (+ 8 Mo maxi).
- Modes graphiques : tous les modes Amiga en 256 couleurs parmi 16 millions = 320/640/1280 pixels de large, 256/512*/480*/960 pixels de haut sur écran vidéo (1084) ou 31 kHz (VGA) (* en mode entrelacé) ; mode HAM8 = plus de 256 000 couleurs parmi 16 millions dans les mêmes résolutions.
- Processeurs graphiques : "AA chip set" - Alice, Lisa et Paula ; palette étendue, 256 couleurs parmi 16 millions, 4 fois plus rapide, compatibles avec les processeurs d'origine ou ECS.
- Interface d'entrée/sortie : lecteur de disquettes supplémentaire, 1 port série (RS-232), 1 port parallèle, 1 port souris, 1 port joystick, ports stéréo/audio (4 canaux/9 octaves).
- Interface vidéo : connecteur 23 broches Amiga vidéo pour sortie sur téléviseur (péritel), sur écran vidéo à 15,75 kHz ou sur un écran multisynch ou VGA, sortie composite couleur PAL, modulateur pour prise antenne du téléviseur.
- Clavier : azerty 96 touches avec pavé numérique séparé.
- Dimensions (lxHxL) : 250x75x490 mm.

LE PACK SURCOUF CADEAU AVEC LE COMMODORE AMIGA 1200

1) 1 JOYSTICK QUICKJOY
2) Garantie totale de 2 ans.
3) 1/2 journée de formation sur la machine.
4) Une assistance téléphonique 90 jours.
5) Un paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier.
6) L'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de 3 jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pourrez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Nous consulter.
- **SERVICE COLLECTIVITÉ :** écoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Nous consulter.
- **SERVICE PROVINCE :** rien à payer à la commande, vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 1200

(sans moniteur)
+ PACK SURCOUF CADEAU

3490F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 950 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 290 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,90 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3970,80 F.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 1200 + MONITEUR COULEUR

+ PACK SURCOUF CADEAU

5390F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1350 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 390 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

SERVICE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Clients du SURCOUF de province, en achetant par correspondance, vous n'avez rien à payer à la commande. N'envoyez paz votre réglement, vous paierez en contre-remboursement à la livraison. Le port et les frais de contre-remboursement sont à votre charge. Si vous souhaitez acheter à crédit, contactez notre Service Crédit qui vous fera parvenir le dossier CETELEM. Vous pouvez également commander par téléphone, en nous communiquant votre numéro de carte bleue.

BON DE COMMANDE

A RETOURNER AU SURCOUF, 73, AV. PHILIPPE-AUGUSTE - 75011 PARIS

NOM / Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code Postal ..... Ville .....

DESIGNATION	Qté	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
Signature		TOTAL COMMANDE	

SURCOUF®
FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE
73, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

COMMODORE AMIGA CDTV

LE MULTIMÉDIA INTERACTIF

Commodore a voulu donner une autre dimension à l'interactivité avec le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision). Commodore poursuit son avance technologique vers son objectif principal : fournir des outils capables de s'adapter aux besoins de communication, de formation... Né de cette volonté de fournir des solutions à ces besoins spécifiques, Commodore a réuni dans un seul outil trois technologies : microprocesseur Motorola + 3 co-processeur dédiés; le CD-ROM (grande capacité de stockage 540 Mo) ; CD-Audio (compact disc) et CD + G.
Elles ont donné le jour au nouveau concept "Le Multimédia Interactif". Le Multimédia, c'est l'associaion de trois sens : Texte (données informatiques) - Image (digitalisation, images fixes ou animées...) - Son (compact-disc, son numérique).

Utilisation

Le CDTV se connecte à un téléviseur classique ou à un écran informatique par l'intermédiaire d'une prise péritel. Les données sont stockées sur un CD ayant la taille et la forme d'un CD-Audio classique. Ce CD est appelé "Titre CDTV". Ce titre vient se loger dans une "cartouche" nommée aussi "Chargeur" afin de le protéger contre les éléments extérieurs (poussière, traces de doigts...). Ce chargeur est ensuite introduit dans l'emplacement prévu à cet effet sur la face avant. Le CDTV s'utilise très facilement à l'aide d'une télécommande à infra-rouge. Cet outil permet de rechercher rapidement les informations dont vous avez besoin sur le titre consulté. Commander, diriger ou consulter les informations stockées sur le titre CDTV se feront d'une manière intuitive et naturelle.

Visualisation

Le CDTV peut visualiser les images vidéo sur 1/4 d'écran. Ces images sont stockées au format "CD-XL" mis au point par les laboratoire de recherche Commodore.

Audition

Les CD-Audio classiques du commerce sont compatibles avec le CDTV. Il se comporte alors comme un simple lecteur de compact-disc normal. Quelques fonctionnalités, que l'on ne retrouve pas ailleurs, ont été rajoutées (pilotage d'instruments MIDI, correction de lecture, visualisation sur téléviseur de toutes les commandes...). Les "CD-Audio graphiques" ou "CD+G" (son + images fixes) peuvent être lus par ce produit.

Les périphériques

Compatibilité informatique. Si nécessaire, le CDTV s'adapte à des besoins spécifiques nécessitant un traitement informatique complexe. Vous pouvez lui ajouter un clavier classique de micro-ordinateur et un lecteur externe de disquettes. A noter que, de base, le CDTV est capable de lire des données provenant d'ordinateurs PC compatibles.

Le "marque-page" ou "carte mémoire"

C'est une carte mémoire C.MOS avec sauvegarde par batterie que vous insérez dans le CDTV à l'emplacement prévu à cet effet en face avant. Comme son nom l'indique, il enregistre l'endroit où vous vous êtes arrêté sur votre CD pour vous permettre de reprendre la lecture de votre "titre" sans repasser par le sommaire ou les différentes étapes de celui-ci. Ce "marque-page" a son utilité pour les programmes de formation, l'utilisation du CDTV par plusieurs utilisateurs... Plusieurs capacités de mémoire seront disponibles : 64, 128 ou 256 Ko.

Egalement disponibles : une télécommande à infra-rouge de type trackball ; une souris à infra-rouge ; une carte incrustation est en préparation ; carte réseaux ; une carte SCSI. D'autres développements sont en cours dans les laboratoires de recherche Commodore.

Réponses à quelques questions

1) Que veut dire CDTV ?
Commodore Dynamic Total Vision.

2) Qu'est-ce qu'un lecteur CDTV ?
Le lecteur CDTV est un nouveau type de produit électronique révolutionnaire de Commodore. Il est identique en apparence à un magnétoscope conventionnel ou à un lecteur de CD-audio. Il est basé sur la technologie de pointe de l'Amiga.

3) Que veulent dire "Multimédia" et "Interactif" ?
"Multimédia" est l'intégration du CD-audio, graphisme, animation, vidéo et texte, créant ainsi un nouveau média. "Interactif" permet simplement à l'utilisateur de sélectionner ce qu'il veut voir ou entendre. Vous n'aurez plus besoin de subir un scénario prédéterminé.

4) Est-ce qu'un disque CD-audio standard peut passer sur le lecteur CDTV ?
Oui, le lecteur CDTV accepte différents formats de disques compacts (ISO 9660). Le lecteur CDTV lit des disques CD-audio. La qualité du CD-audio est un standard élevé (échantillonage 16 bits x 8). Si votre lecteur CD est relativement ancien, le lecteur CDTV vous donnera une meilleure satisfaction. Le lecteur CDTV lit aussi le format CD+G (disque compact plus graphisme). Ces nouveaux disques affichent du graphisme à l'écran comme accompagnement de la piste audio du disque CD. Le lecteur CDTV pourra lire le nouveau disque compact "Multimédia". Ces disques fourniront une large sélection d'applications interactives. Toutes les combinaisons de musique, paroles et autres sons, images, texte et animation peuvent être contrôlées par l'utilisateur.

5) Quel volume d'information peut être stocké sur un disque compact ?
Les disques compacts ont une capacité de stockage énorme, 540 Mo de données numériques ce qui équivaut à 250 000 pages de texte. Ces titres sont des disques à mémoire morte (ROM) similaires en apparence aux disques compacts audio et peuvent stocker un montant énorme d'informations. Cette capacité supplémentaire donne un son et un graphisme beaucoup plus sophistiqués, compétitifs et excitants que ceux qu'on trouve sur d'autres systèmes ludiques familiaux, tout en permettant à l'utilisateur d'apprendre et de découvrir de nouvelles compétences. L'interactivité du système signifie que ces éléments peuvent être manipulés par l'utilisateur par l'intermédiaire de la télécommande pour permettre une liberté de choix en sélectionnant ce que l'utilisateur veut voir et entendre.

6) Est-il possible de sauvegarder des informations en utilisant le CDTV ?
Oui, des informations peuvent être stockées sur des cartes mémoires personnelles (64 ou 256 Ko) qui permettent au lecteur CDTV d'être éteint

sans risque de perte de données et de reprendre une application en ré-insérant la carte. Les cartes mémoires personnelles sont amovibles et peuvent être utilisées pour sauvegarder les options de "préférence", les résultats de jeux, la marque d'un jeu de cartes, etc... de chaque utilisateur.

7) Quelle est la facilité d'installation du lecteur CDTV ?
Rien de plus facile, vous connectez le lecteur CDTV au téléviseur de la même manière qu'un magnétoscope. Vous pouvez aussi connecter les sorties audio droite et gauche à votre chaîne Hifi en suivant les instructions dans le guide d'installation.

8) Comment lire un disque CDTV ?
Tous les disques sont insérés dans le lecteur CDTV, dans une cartouche de protection fournie avec le lecteur CDTV.

9) Pourquoi avez-vous besoin de la cartouche pour le disque ?
Les données sur ce nouveau type de disque compact sont plus condensées que celles d'un disque audio standard. La "cartouche" protège le disque de traces de doigts graisseux et assure la précision de son positionnement dans le mécanisme de lecture.

10) Est-il facile d'utiliser le lecteur CDTV ?
Le lecteur CDTV est tout simplement livré avec une télécommande à infrarouge. En pointant le contrôleur en direction de l'écran, la sélection s'effectue en encadrant l'élément requis grâce au pointeur à l'écran. Appuyer tout simplement sur la touche "ENTER" ou "SELECT" pour confirmer votre choix.

11) Qu'est-ce qu'un titre CDTV ?
Les titres CDTV modifient de façon originale la manière de présenter l'information. La gamme des titres disponibles fournit des outils d'enseignement et de distraction puissants et intéressants. Le lecteur CDTV permet d'accéder à une large bibliothèque de titres de références produits par les meilleurs développeurs CD du marché.

12) Quels disques seront disponibles ?
Les catégories de disques incluent un vaste choix de sujets. De l'Atlas mondial au Livre de cuisine, en passant par la série du jardinage classique qui comprend tous les sujets importants comme les fleurs, les plantes... La géographie, le guide de la santé, les œuvres complètes de Shakespeare, la Bible... Une catégorie de loisirs avec simulateur de vol, jeux avec effets sonores... L'éducation de la famille, une grande variété de sujets qu'il s'agisse d'apprendre à lire ou à écrire ou de compléter son emploi du temps. Les titres CDTV facilitent l'étude en s'adaptant à votre rythme. Il a été prouvé qu'étudier en se distrayant était le meilleur moyen d'apprendre et de mémoriser.

13) Où puis-je trouver ce nouveau type de disque ?
Ces nouveaux disques seront vendus par les revendeurs, la grande distribution.

14) Est-ce que le lecteur CDTV est compatible avec l'interface MIDI ?
Le lecteur CDTV est compatible et possède une interface d'entrée/sortie intégrée MIDI.

15) Quel est l'intérêt de l'interface MIDI pour un utilisateur moyen qui n'est pas un "Pro" de musique ?
Il existe de nombreux claviers musicaux, même les moins chers, qui ont des capacités MIDI et qui peuvent être connectés simplement à la prise MIDI du CDTV. Vous n'avez alors plus qu'à mettre un disque d'accompagnement ou un disque d'apprentissage et le lecteur CDTV jouera au clavier pour vous. Le lecteur CDTV ira plus loin et vous offrira une large variété de sons échantillonnés qui le transforment en instrument de musique professionnel standard.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Processeur : 68000 Motorola 16/32 bits. Co-processeurs Paula, Agnus, Denise : améliorent les performances du système en prenant en charge les tâches comme le son, le graphisme et les périphériques. Lecteur CD-ROM : CD-ROM standard de type Sony ou Philips. Commandes : CD-ROM, CD-Audio, CD+G ; supporte le standard ISO-9660 ; capacité 540 Mo. CD-Audio : sortie audio 1,4 V RMS, 10 Kohms ; réponse en fréquence 4-20 KHz ; rapport signal/bruit 102 db ; séparation de canal 92 db ; distorsion harmonique 0,02% à 1 KHz. Ports supplémentaires : en face arrière : 1 port série (RS232C), 1 port parallèle (Centronics) connecteur pour floppy externe (compatible Amiga), 2 sorties audio (stéréo), entrée/sortie MIDI, connecteur clavier ; en face avant : prise stéréo pour casque, lecteur pour la carte mémoire personnelle (en option). Sortie vidéo : 1 analogique RVB Péritel, 1 digitale RVB, vidéo composite PAL (cinch), carte d'incrustation en option (CDTV, vidéo ou les deux). Définition vidéo : 512 lignes/fréquence verticale 50 Hz ; mémoire vidéo maximum 1 Mo. Slots d'extension : 1 vidéo (pour carte d'incrustation optionnelle, convertisseur RF, etc), connecteur 25 points, 1 extension (SCSI, réseau, etc). Livré avec : 1 télécommande, 1 souris, 1 clavier, 1 lecteur de disquette. Accessoires en option : Tracball, genlock PAL, carte mémoire 64 Ko ou 256 Ko. Dimensions (PxHxL) : 32 cmx9.5 cmx43 cm.

TARIF SURCOUF
COMMODORE AMIGA CDTV
(sans moniteur)

3990F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 990 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 490 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,90 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3970,80 F.

TARIF SURCOUF
COMMODORE AMIGA CDTV + MONITEUR COULEUR
(habillage blanc)

5990F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1500 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 990 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

TARIF SURCOUF
COMMODORE AMIGA CDTV + MONITEUR COULEUR
(habillage noir)

6490F TTC

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1650 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 490 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 567,20 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 806,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 6806,40 F.

LISTE DES TITRES DISPONIBLES POUR CDTV

PAPIER BAG PRINCESS ..... 290F TTC
Le conte délicieux d'une héroïne plus maline que le dragon féroce. Vous pourrez demandez au CDTV de vous "lire" les passages que vous préférez, de vous expliquez les mots que vous ne connaissez pas, de dire le nom des objets qui se trouvent dans les illustrations. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

TALE OF PETER RABBIT ..... 290F TTC
C'est la fameuse histoire du vilain Peter RABBIT redigée et illustrée par Béatrix POTTER. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

MUD PUDDLE ..... 290F TTC
Une flaque de boue qui marche, regardez comment elle tend des pièges à une petite fille. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

MOVING... STOMACH ACHE ..... 290F TTC
Il s'agit d'une histoire chaleureuse et pleine de sensibilité, qui examine comment les enfants vivent les déménagements. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

CINDERELLA ..... 290F TTC
La fameuse histoire de Cendrillon, une jeune fille pauvre mais très belle qui conquiert le cœur d'un prince. Texte en anglais, explication en français. Pour enfants de plus de 6 ans.

LTV ENGLISH ..... 290F TTC
Ce programme d'apprentissage de l'anglais permet, avec ses niveaux de difficultés, une utilisation par toute la famille. Il favorise la compréhension orale et offre une approche culturelle originale de la Grande-Bretagne et des États-Unis.

MIND RUN I ..... 290F TTC
Ce programme vous permettra de tester vos capacités intellectuelles. Plusieurs parties entrent en compte : le stress, la mémoire visuelle, les sons, les réflexes et la logique.

ORDICODE ..... 290F TTC
Apprentissage du code de la route.

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMIGA

EXTENSION MÉMOIRE

MULTISTART	550F TTC
EXTENSION MÉMOIRE A2000 2 Mo	1090F TTC
EXTENSION MÉMOIRE A2000 4 Mo	1790F TTC
EXTENSION MÉMOIRE A2000 8 Mo	3190F TTC

MATÉRIEL CIS

D. PAINT IV	899F TTC
SCALA VIDÉO STUDIO 1990	1890F TTC
MÉDIASTATION + FILTRE	1895F TTC
P. PAGE 2.1/3.0	2555F TTC
DIGITAL SOUND	845F TTC
QUARTERBACK 5 (V.F) + QUARTERBACKTOOLS	750F TTC

MATÉRIEL BUS+

SAMPLER MK II	460F TTC
TECHNO SOUND TURBO	450F TTC
INTERFACE MIDI	370F TTC
MOUSE JOY	130F TTC
CHANGE KICKSTART ELECTRONIC	350F TTC

DISKS DURS AMOVIBLES SYQUEST POUR AMIGA 2000

SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 44 Mo Avec cartouche + controleur.	3490F TTC
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 88 Mo Avec cartouche + controleur.	4090F TTC
CARTOUCHE 44 Mo	459F TTC
CARTOUCHE 88 Mo	875F TTC
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 44 Mo	2990F TTC
SYQUEST INTERNE + CARTOUCHE EN 88 Mo	4390F TTC

LECTEURS DE DISKETTES

3"1/2 - 880 Ko	540F TTC
3"1/2 HD - 1.64 Mo	890F TTC

DISKS DURS EXTERNES POUR 500/500+

CONNECTION AU BUS AMIGA

SCSI QUANTUM 52 Mo - 17 ms	2890F TTC
SCSI QUANTUM 85 Mo - 17 ms	3090F TTC
SCSI QUANTUM 127 Mo - 17 ms	3390F TTC
SCSI QUANTUM 170 Mo - 17 ms	4290F TTC
LECTEUR POWER PC 880 3"1/2 EXTERNE Port E/S pour connecter d'autres lecteurs. Garantie 1 an.	499F TTC
DBLE LECTEUR POWER 3"1/2 EXTERNE Avec anti-clik, Blitz incorporé.	1290F TTC
BUNDLE POWER PC 880 B N° 1 Lecteur PC 880 + Anti-click + Blitz Turbo (hard copieur) + anti-virus	710F TTC
BUNDLE POWER PC 880 B N° 2 Offre PC 880 B + Blitz + X Copy.	999F TTC
BUNDLE POWER PC 880 B N° 3 Offre PC 880 B + Cyclone.	790F TTC

CARTES DISKS DURS SCSI QUANTUM POUR A2000

52 Mo - 17 ms	2490F TTC
85 Mo - 17 ms	2790F TTC
127 Mo - 17 ms	3040F TTC
170 Mo - 17 ms	3990F TTC

DISKS DURS EXTERNES SYQUEST POUR A3000

SANS CONTROLEUR, NI LOGICIEL

SYQUEST 44 Mo	2790F TTC
SYQUEST 88 Mo	3590F TTC

DISKS DURS INTERNES POUR A3000

QUANTUM 52 Mo - 17 ms	1430F TTC
QUANTUM 85 Mo - 17 ms	1890F TTC
QUANTUM 127 Mo - 17 ms	2140F TTC
QUANTUM 170 Mo - 17 Ms	3000F TTC

CARTE ÉMULATRICE POUR A3000

GOLDEN CARTE VORTEX Carte d'emulation SX pour A2000 et A3000 avec extension memoire et disk controleur.	4890F TTC

CARTE ACCÉLÉRATRICE POUR A500

CARTE POWER BLIZZARD Carte accéleratrice et extension mémoire 0 à 8 Mo.	F TTC

IMPRIMANTES

HP DESK JET M	2990F TTC
HP DESK JET COULEUR	4490F TTC
CANON BJ10	1990F TTC
CANON LASER LBP4 (LITE)	4990F TTC
STAR LC 20	1290F TTC
STAR LC 200 COULEUR	2490F TTC
STAR LC 24200 COULEUR	3450F TTC
CARTOUCHE ENCRE HP DESK JET	145F TTC

DIGITALISEURS

DIGIVIEW MEDIA STATION	1690F TTC
DIGI TIGER II	2490F TTC
DCTV	4950F TTC

MODEM

CARTE FAX RÉPONDEUR ET SERVEUR VOCAL POUR A2000 ET A3000	4490F TTC
KIT TÉLÉCHARGEMENT MINITEL Câble + logiciel.	149F TTC

LOGICIELS PAO

PAGE SETTER II	690F TTC
PPM LIGHT	1690F TTC
PROFESSIONAL PAGE 3.0	2490F TTC
PROFESSIONAL DRAW 3.0	1190F TTC
PRO PAGE 3.0 (V.F) + PRO DWRAN 3.0	2950F TTC

LOGICIELS LANGAGES

EASY AMOS	490F TTC
AMOS (V.F)	490F TTC
AMOS COMPILER	295F TTC
AMOS 3D	375F TTC
DEVPAC V3.0	790F TTC
GFA BASIC 3.0.	675F TTC
COMPILER BASIC	890F TTC
LATTICE C++	2790F TTC
QUATERBARCK	490F TTC
QUATERBARCK TOOLS	790F TTC
DOS TO DOS	390F TTC
CAN DO	950F TTC
DIRECTORY OPUS	590F TTC

LOGICIELS MUSIQUE

BARS AND PIPES	1800F TTC
DIGITAL SOUND STUDIO	890F TTC
TECHNO SOUND STUDIO	890F TTC
TECHNO SOUND	450F TTC
STUDIO 24	1490F TTC
SAMPLER MK II	460F TTC
INTERFACE MIDI II	390F TTC

SCANNERS

POWER SCAN 64 niveaux de gris sur palette 160 couleurs - 400 DPI.	1290F TTC

CARTES ACCÉLÉRATRICES

POUR A2000

COMBO 325 - 1 Mo	5690F TTC
COMBO 340 - 4 Mo	7990F TTC

POUR A500

A530 TURBO - 1 Mo	5990F TTC
A530 TURBO - 120 Mo, 1 Mo	7990F TTC

LOGICIELS DE GRAPHISME

DELUXE PAINT IV	850F TTC
VOLUM 4D JR	450F TTC
CALIGARI II	2990F TTC
REAL 3D LIGHT	990F TTC
REAL 3D PRO	2900F TTC
TV PAINT A VIDÉO	2390F TTC
RASTERLINK	1650F TTC
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1690F TTC

MONITEURS

AMIGA 1085 S	2200F TTC
NEC 3FG	5450F TTC
NEC 4FG	6900F TTC
NEC 5FG	12900F TTC

GENLOCKS

GST A 40A	2250F TTC
GST 40A Y/C	2450F TTC
GOLD ASF	4350F TTC
GST GOLD SPF	5500F TTC
GST GOLD PRO	7500F TTC
VIDEO MASTER	9900F TTC

LOGICIELS DE TITRAGE

SCALA A500	690F TTC
SCALA PRO	1900F TTC
BROADCAST TITLER SHIR	2900F TTC
BROADCAST TITLER II	1900F TTC
BTII FONT PACK 1	890F TTC

LOGICIELS UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS	490F TTC
AMIBACK	550F TTC
LATTICE C 5.1	1990F TTC
CANDO	950F TTC
DOS TO DOS	440F TTC
AMOS	450F TTC
AMOS 3D	350F TTC
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1690F TTC
DEVPAC	950F TTC
GIGAMEM	590F TTC
QUATERBACK TOOLS	650F TTC

BUREAUTIQUE

KINDWORDS 3.0	450F TTC
EXCELLENCE 3.0 (Fr)	1250F TTC
SUPERBASE IV	2490F TTC
PROWRITE 3.2 + DESIGN WORKS	990F TTC
KINDWORD 2 + INFOFILE + MAXI PLAN PLUS	950F TTC
PROFESSIONNAL CALC	1950F TTC

CARTES GRAPHIQUES

AVIDÉO 24 BITS + AV PAINT + OPERA	3490F TTC
DC TV + TV PAINT	4950F TTC

CARTE POUR ÉMULATION PC

KCS A500 sans DOS	2200F TTC
KCS A2000 sans DOS	2450F TTC
KCS A600 sans DOS	2450F TTC
VORTEX 386-SX-25	5900F TTC
CARTE COMMODORE PASSERELLE 386-SX-20	4500F TTC

PÉRIPHÉRIQUES DIVERS

MULTISTART II	490F TTC
MULTISTART II + ROM	F TTC
SUPPORT MONITEUR orientable	195F TTC
FILTRE ÉCRAN MICROSOIE	139F TTC
ACTION REPLAY MK III POUR A500 ET A500+	595F TTC
ACTION REPLAY MK III POUR A2000	695F TTC

LES HOUSSES

HOUSSE A500 ET A500+	80F TTC
HOUSSE A600	80F TTC
HOUSSE MONITEUR A1084/1085 S	70F TTC
HOUSSE AMIGA 200 (clavier/monit.)	150F TTC
HOUSSE TOUS MODÈLES, IMPRIMANTE 80 COLONNES (préciser le modèle)	80F TTC
HOUSSE IMPRIMANTE LASER ET AUTRES FORMATS	DISPONIBLE, NOUS CONSULTER

PRODUITS D'ENTRETIEN

COMPUNETT Nettoyage des écrans, clavier, UC, ne laisse pas de dépot.	95F TTC
PRINTER 66 Désencrasseur de têtes d'imprimantes.	95F TTC
DISKETTE DE NETTOYAGE 3"1/2 Avec liquide.	95F TTC

CONNECTIQUE

CABLE PÉRITEL TV A A500/A600	195F TTC
CORDON SON STÉRÉO A500/A600	95F TTC
CORDON RALLONGE JOYSTICK	90F TTC
CORDON RALLONGE MONITEUR A1084/1085	250F TTC
CORDON VIDÉO POUR DIGITALISEUR	250F TTC
RALLONGE 2e LECTEUR	175F TTC
CABLE IMPRIMANTE Selon longueur et qualité.	de 49F TTC à 250F TTC

JOYSTICKS

SV131 SUPERSTAR Microswitches. 8 directions, tir auto. Garantie 1 an. La bête!	179F TTC
SV126 JETFIGHTER Microswitches.	129F TTC
SV127 TOP STAR Microswitches.	295F TTC
SV135 MEGASTAR JUNIOR Microswitches.	195F TTC
SV133 MEGASTAR Microswitches.	349F TTC
SV125 SUPERBOARD Avec horloge. Microswitches.	175F TTC
SV123 SUPERCHARGER Contact lamelles.	99F TTC
SV121 TURBO JUNIOR Contact lamelles.	89F TTC
SV119 JUNIOR Contact lamelles.	49F TTC
SV129 FOOT PADDLE Pédalier.	279F TTC

BOÎTIERS DE RANGEMENT POUR DISKETTES

VAN DATALUX 3 Boite pour 80 diskettes 3 P1/2.	99F TTC
VAN DATALUX 5 Boite pour 80 diskettes 5 P1/4.	99F TTC
MINI 3 Boite plexi pour 12 diskettes 3 P1/2.	19F TTC
MINIBOX Boite plexi pour 10 diskettes 5 P1/4.	19F TTC
POST-BOX 3 P1/2 Boite pour 5 diskettes 3 P1/2 pour les envois.	15F TTC
POST-BOX 5 P1/4 Boite pour 5 diskettes 5 P1/4 pour les envois.	15F TTC
SIDEFILE Casier collant sur le côté du monit. pour 5 disks	39F TTC
MEDIABOX POSSO 3 P1/2 Boite de fabrication française. Assemblable avec d'autre boites du même type possible. Contient 150 disk. 3 P1/2.	175F TTC
MEDIABOX POSSO 5 P1/4 Mêmes caractéristiques que Mediabox Posso 3 P1/2. Pour 70 diskettes 5 P1/4.	195F TTC
BOÎTE DD40L Boite pour 40 diskettes 3 P1/2 sans clef.	39F TTC
BOÎTE DD40 L Boite pour 40 diskettes 3 P1/2 avec clef.	89F TTC
BOÎTE DD50 L Boite pour 50 diskettes 5 P1/4 avec clef.	89F TTC
BOÎTE DS60 Pour 60 disk. 5 P1/4 livrée avec 6 btes rangement de 10 disk.	99F TTC
BOÎTE DD80 L Rangement 80 diskettes 3 P1/2 avec clef.	129F TTC
BOÎTE DD100 L Boite pour 100 diskettes 5 P1/4 avec clef.	139F TTC

SOURIS

SOURIS AMIGA	245F TTC
SOURIS POWER MOUSE	130F TTC
SOURIS OPTIQUE ALPHA-DATA	310F TTC

LES RUBANS ET TONERS POUR IMPRIMANTES

Plusieurs centaines de références diponibles.
Consultez nous !
Pour 4 rubans, le 5e est CADEAU !

LES PAPIERS

Les prix BEMOGRAPHIC sont imbattables. Si vous trouvez moins cher, BEMOGRAPHIC vous rembourse deux fois la différence.

LISTING BANDE CAROLL 240x11" - 70 G 500 FEUILLES (blanc ou zoné)	39,90F TTC
LISTING BANDE CAROLL 240x12" - 70 G 500 FEUILLES (blanc ou zoné)	38,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 1 DE FRONT (107x36,1 mm)	49,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 2 DE FRONT (107x36,1 mm)	49,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES 3 DE FRONT (107x36,1 mm)	49,90F TTC
1000 ÉTIQUETTES LASER (70x37 mm)	59,50F TTC
LISTING 240x12" 2 exemplaires 56 G, 500 FEUILLES	129,00F TTC
LISTING 240x12" 3 exemplaires 56 G, 500 FEUILLES	189,00F TTC
LISTING BANDE CAROLL 11"4/6 1 exemplaire, 500 FEUILLES	39,90F TTC
RAMETTE A4 80 G BLANC, pour copieur laser, 500 FEUILLES	25,00F TTC

UTILITAIRES DE COPIES

BLITZ TURBO Super produit pour copier rapidement vos diskettes. Copie du lecteur interne vers externe. Copie fichiers format PC, MAC, ATARI. Switchs anti-virus et anti-click. Pour lecteurs externes.	230F TTC

EXTENSION MÉMOIRE POWER POUR A500

512 Ko SANS HORLOGE	249F TTC
512 Ko AVEC HORLOGE	299F TTC
1.5 Mo AVEC HORLOGE	899F TTC
1 Mo POUR A500+	400F TTC
POWER PC 503 Si vous possédez une extension 512 KO pour A500, branchez le POWER PC 503 et vous avez 2 Mo	499F TTC
POWER PC 800 en 2 Mo Extension sur le bus externe avec sortie libre pour Disk dur.	1290F TTC
POWER PC 800 en 4 Mo	1890F TTC
POWER PC 800 en 8 Mo	2990F TTC
POWER PC 820 Extension sur le bus externe de 2 Mo sans sortie.	990F TTC
POWER PC 605 Extension sans horloge de 1 Mo pour A600.	400F TTC
POWER PC 605 S Extension avec horloge de 1 Mo pour A600.	490F TTC

DOMINO

Un jour, il vous est peut-être venu à l'esprit d'acquérir un flicker-fixer pour des raisons évidentes de confort. Mais, si pour un prix pratiquement équivalent, il vous était possible d'acquérir par la même occasion de nouveaux modes graphiques ayant plus de couleurs...

La carte Domino est en fait une carte graphique. Contrairement aux modèles désignés pour l'infographie, la résolution a été favorisée par rapport au nombre de couleurs. Elle fonctionne pour l'instant sur des machines équipées d'un Worckbench 2.0. Les nouveaux acquéreurs de machines pourvues de la version 3.0 du système d'exploitation devront attendre encore quelques semaines l'évolution du logiciel de pilotage.

LES RESOLUTIONS

Elle propose différents modes graphiques supplémentaires qui peuvent s'adapter aux besoins des utilisations. La carte Domino dispose d'une fréquence de balayage variable en fonction des résolutions graphiques. Elle impose l'utilisation d'un moniteur spécifique 14 ou 17' multisynchro, dont le prix oscille entre 3 000 et 9 000 francs. La fréquence plus élevée que celle de l'Amiga, même avec son système anti-scintillement (uniquement 50 Hz) procure un confort remarquable et une très grande stabilité de l'image. Par contre cette particularité exclut radicalement toutes applications vidéo et rend impossible un enregistrement direct.
Les premiers modes disponibles offrent 32 768 couleurs pour des résolutions de 640x480 et 800x600, la fréquence de balayage est alors de 72Hz. Si 256 couleurs suffisent pour votre application, deux modes très haute résolution sont aussi disponibles, 1024x768 à 72Hz et 1152x900 à 59 Hz. Enfin, pour finir, il reste un mode 1280x1024 à 87hz en 16 couleurs.

COMPATIBILITE

La conception même de la carte permet d'utiliser ses performances avec un maximum de logiciels.
Dans le WB 2.0 ces nouveaux modes graphiques sont directement disponibles dans la liste des préférences. Il est ainsi aisé de configurer la carte à ses besoins. Elle reste 100 % transparente pour les applications Worckbench.
Les logiciels conçus et écrits pour fonctionner avec cette version du Worckbench seront adaptés automatiquement au mode choisi. Les logiciels écrits pour les versions précédentes du système demanderont l'usage du logiciel "Changescreen" pour les faire fonctionner.

LES APPLICATIONS

Dans les domaines de la PAO et de la CAO, l'utilisation de Domino donne des résultats plus que probants. Les modes les plus élevés associés à un moniteur 17' offrent à l'utilisateur un confort incomparable, et une surface de travail nettement supérieure.
Voici à titre indicatif une liste de logiciels tirant largement profit de cette configuration : ProPage, Publishing Partner, Prowrite, Excellence!, MaxonCAD, DynaCAD.
D'autres logiciels profitent de la situation, à noter AmigaVision, Directory Opus, mais aussi IntuiCalc, Image Master ou Vista Pro.
Des modules spécifiques sont en cours de finalisation pour l'utilisation conjointe avec les logiciels tels que Real 3D, Imagine, Caligari ou ADPro.
Une version du fameux logiciel de dessin TV Paint Jr est aujourd'hui disponible. Il constitue avec Domino une solution graphique de très haute qualité. Sa souplesse d'utilisation alliée à l'affichage en haute résolution 32768 couleurs offre une solution remarquable pour des applications graphiques. Les images restent traitées en 24 bits, elles ne subissent en aucun cas la limitation relative du nombre de couleur. La rapidité de TV Paint Domino devrait séduire le graphiste. La version professionnelle de ce logiciel devrait elle aussi être adaptée prochainement.

L'INSTALLATION

Largement commentée et illustrée dans la notice française, elle ne devrait poser aucun problème. La carte Domino s'insère dans l'un des slots d'extension Zorro II de l'Amiga. Si vos performances physiques vous autorisent le double clic, le programme d'installation se chargera de l'implémentation logicielle.

LE CHOIX DU MONITEUR

C'est peut-être la chose la plus délicate. Il est important de rappeler qu'un moniteur standard comme le 1083 ou 1084 est totalement incompatible. Toute tentative d'utilisation pourrait se solder par une destruction du moniteur, ne supportant pas des fréquences aussi élevées.
Plusieurs modèles de moniteurs peuvent convenir dans les gammes proposées par Sony 14 et 17', Sampo 17' et NEC 3D et 4D. Ce dernier est l'une des solutions optimales mais demande tout de même un investissement important.
Cette carte dispose de nombreux atouts principalement dans le domaine des applications professionnelles. Elle impose toutefois son installation sur une machine accélérée. En effet, sur une machine normale le redessin même du worckbench pourrait sembler d'une lenteur effroyable, ceci est en fait dû à la dimension nettement supérieure des écrans. La haute résolution et la stabilité de l'image offrent pour les adeptes de la PAO ou de la CAO une configuration économique à la vue de ses performances. Le prix de cette carte ne dépasse pas les 2 500 F, TV Paint Jr avoisine quant à lui les 1 500 F.
Cette carte est fabriquée en Allemagne par X-Pert et est importée en France par ASoft. ■

François Paupert

NOUS AVONS APPRECIE

la qualité d'affichage
la rapidité relative
son rapport qualité/prix

NOUS AURIONS AIMÉ

La garder...

AMIGA 600

VDS AMIGA 600 HD 1 MO CHIP DD 20 MO S.G. ACHETE 09/92 + NBX JEUX + UTILITAIRES + SOURIS + JOYSTICK : 3 800 F. TEL : 70.59.16.80. APRES 19H.

AMIGA 3000

VDS AMIGA 3000 + 6 MO RAM + HD 350 MO. CHRISTOPHE (16) 32. 34.73.46. APRES 20H. PRIX : 12 000 F.

VDS AMIGA 3000/25/ 100/6 MO + 1950 + DIGIVIEW + DIGIGOLD PRO + PERFECT SOUND + IMPRIMANTE LC 10 COULEUR + DPIV + MANETTES + POSS.UNIX. TEL : 39.76.93.57.LE SOIR.

VDS URGENT A3000 25 MHZ DD 100 MEG RAM 6 MO + MONITEUR 1960 + DIGIVIEW 3.0 + VOLUMM 4D. PRIX : 22 000 F. MAT SOUS GARANTIE. TEL : 72.34.04.23. HEURES REPAS.

VDS AMIGA 3000/25 + ECRAN MULTSYNC 1950 RAM + 5 MO + HD 52 MO + NBX LOGICIELS, EXCELLENCE, MAXIPLAN;, MANXAZTEC, DELUXE, AMIGAVISION, AMOS. TEL : 76.54.48.22.

VDS AMIGA 3000 10 MO RAM 52 MO HD : 14 000 F + MULTISYNC 1950 : 3 000 F + DCTV : 3 000 F;LE TOUT : 18 000 F!. JB BOLCATO 27 RUE DE SEZE 69006 LYON. TEL : 78.52.51.77.

URGENT VDS AMIGA 3000 25 MHZ + DD 100 MO + 6 MO RAM + MONITEUR 1950 + SOFTS. PRIX INTERESSANT TEL : 39.76.93.57.

VDS AMIGA 3000 TOWER 25 MHZ 100 MO ECRAN MULTISYNC COULEUR 14. ACHAT 22/05/92. PRIX : 21 000 F. TEL : 42.36.33.19 SYLVAIN.

VDS AMIGA 3000 25 MHZ LECT HD DD 52 MO 8 MO RAM GARANTIE : 1 3 500 F IMAGEWRIT II 1900 + BAC AUTO : 500 F. TEL : 48.83.47.77.

AMIGA 2000

VDS AMIGA 2000B + 1084S + DD52 MO + SCSI + LECTEUR 3"1/2 + DIGITALISEUR SON + INT.MIDI + PRGS LE TOUT : 8 800 F. TEL : 74.86.10.99. LIONEL.

VDS A2000B + 9 MO + 1084 + HD GVP 105Q + 2 DK INT + ATONCE + TECNOSOUND + TRES NBRX LIVRES + LOGICIELS + REVUES.TB ETAT : 10 000 F. VINCENT : WEEK-END AU : 84.24.83.18.

VDS CAUSE SERV.MILITAIRE A2000B + 2 MO + HD 52 MO + ECRAN 1084 : 7 500 F + IMP.COUL HP PAINT JET : 3 000 F. MANU TEL : 30.55.62.71. (78) LE SOIR.

VDS A2000B + 1084S + CARTE 68030 7 M RAM + DD 48 M + 2 DRIVES + DIGITD'IMAGES + NBREUX LIVRES + DISKS GRAPH/ANIM /MUSIQUE ETC + IMP 24 AIGU PANASONIC FAIRE OFFRE. TEL (1) 46.04.03.50.

VDS A2000 + 2.0 D'ORIGINE + HD 52 M GVP + 2 M + ECRAN 1084 + ATONCE 8M + ENS TBE SS GARANTIE, VALEUR ACTUELLE + 13 000 F. CEDE 8 000 F PORT COM.T : 90.74.09.27

VDS AMIGA 2000B + MONITEUR + LECTEUR EXTERNE 3"1/2 + CARTE AT COMMODORE + DISQUE DUR GVP 52 MO EQUIPE DE 2 MO RAM EXTENSIBLE A 8 + JOYSTICK + GFA BASIC AVEC COMPILATEUR + BIBLE AMIGA + BIBLE DU GRAPHISME + BOITE DE RANGEMENT (LE TOUT NEUF : 16 000 F) PRIX : 10 500 F. TEL : 28.49.54.93. APRES 18 H.

VDS A2000 + 1083S + DISK INTERNE 3"1/2 + EXT RAM 4 MO + DISK EXT 5"1/4 + FREE BOOT + DD AMOVIBLE SYQUEST 55 + CARTOUCHE 44 MO + CARTE CONTROLEUR + MK2 DIGIT.SON + TRANSCODEUR PAL/SECAM + 2 JOYSTICKS + BIBLE AMIGA + LANGAGE MACHINE + UTILITAIRES + JEUX. LE TOUT SOUS GARANTIE (FACTURES) TEL : 64.94.40.32. STEPHANE APRES 18H30.

VDS AMIGA 2000B (MAI 91) + MONITEUR 1083S + CARTE CONTROLEUR SCSI A2091 + DISQUE DUR GVP 52 MO + LOGICIELS.TBE PRIX A DEBATTRE : 7 000 F. DEMANDER LIONEL AU : 74.93.47.79. (LYON) OU AU : 34.22.05.51. (PARIS) LE SOIR.

VDS AMIGA 2000 4 MO + MEGACHIP + DDUR GVP 120 MO + CARTE ACCELERATRICE 25 MHZ + 1085S + MULTISTART 2 .ACH AOUT 92. PRIX : 17 000 F. TEL : 45.67.17.31.

VDS A2000 WB1.3 + 1 MO CHIP + LECTEUR EXTERNE + FLICKER FIXER + SVGA + COMBO 322 (2 MO) + DD 52 MO + PROGS (ORIGINAUX) : 11 000 F. ERIC : (1) 44.26.76.58. (9-18H).

VDS A2000 + MON.COU . 1084 + DDUR 20 MO + CARTE PC/XT + IMP CITIZEN 120D + SAS/CV5.10 + JEUX + LIVRES + SOURIS + 2 JOYS + DRIVE 5"1/4. A DEBATTRE : (1) 43.43.79.76.

VDS AMIGA 2000 + MONIT 1084 + 2e LECTEUR DISK + JOY-REVIS JUIL 92 + DP IV + DIGIVIEW + GEND CHANG + JEUX- L'ENS : 6 500 F. DONNE STATIF DIGIT + CAMERA HITACHI SI VENTE. MWILMART STUDIO W-PAU 59.84.44. 11. HB OU 59.62.79.64. SOIR.

VDS A2000B WB1.3 TBE : 4 000 F + DD GVP SCSI 52 MO + 2 MO AM AVEC LOGICIELS : 3 500 F + ECRAN 1084S AJOUT CIRCUIT PERITEL : 1 500 F + CARTE FLICKER-FIXER : 1 000 F OU LE TOUT AVEC LECTEUR DISK SUPPLEMENTAIRE : 9 000 F A DEBATTRE. LIVRAISON POSSIBLE SUR REGION 77. DEMANDER YAN AU 60.04.77.49. LE SOIR.

VDS A2000 2.05 (07/91) + 3 MO + HD 52 MO (02/92 SOUS GARANTIE) + REAL 3 PR + CALIGARI 2 + P.PAGE 3 + EMBALLAGES D'ORIGINE. 7 000 F. TEL : 47.40.13.05. PHILIPPE.

VDS AMIGA 2000 MONIT 1083S + 2 DRIVES INT + ORIGINAUX A TRES BAS PRIX. DEMANDER CHRISTIAN AU : (1) 69.48.96.18.

VDS AMIGA 2000B 1.3 ET 2.04 (1 MO CHIP) + EXT 2 MO + 2eLECT 3 1/2 + 1084S + LOGICIELS (AMOS, DEVPAC II + JEUX + ...) LE TOUT : 7 000 F. TEL : 49.56.07.42.

VDS A2000B + ECRAN 1084S + CARTE AT + DD 30 MO + CARTE VGA + ECRAN VGA MONO + LIVRES + LOGICIELS. LE TOUT POUR : 8 000 F. TEL : 47.50.24.81. APRES 19H VINCENT

VDS A2000B + 1084 + KIT PC/XT : 890 F + DD SEAGATE 30 MO BUS PC : 1 190 F + LECTEUR A1011 : 490 F + 170 DISKS ENSEMBLE A DEBATTRE. TEL : 73.89.51.73.

VDS AMIGA 2000 + GVP A3001 28 MHZ + 4 MO EXT + DD 80 MO + CARTE 24 BITS + ECRAN 1084S + LOGICIELS : 14 700 F. TEL : 35.72.73.54. APRES 19 HEURES.

VDS AMIGA 2000B + 68020 + 1084S + DD + 1 LECT INT + 1 LECT EXT + CARTE 4 MO + CARTE PC AT 286 DE 1 MO EXT A 4 MO + LECT 5"1/4 + DIVERS CABLES (DONT LIAISON MINITEL) + DISQUETTES AMIGA + PC DIVERS. LE TOUT 13 500 F. TEL : 60.77.72.24.(EVRY 91).

VDS A2000 2.0 DENISE ECS + 1083S + COMBO 322 68030 MMU 22 MHZ/2 MO/52 MO + LECT EXT 31/2 LE TOUT : 10 000 F OU SEPAREMENT (92). ANTOINE 47.80.10.72.

VDS A2000 + 2 LECTEURS 3"1/2 + 1 LECTEUR 5"1/4 + CARTE XT + ECRAN 1084S + 100 DISKS + NBX LOGICIELS. PRIX : 6 500 F. TEL : 43.37.46.85. PARIS.

VDS A2000B + ECRAN + CARTE GVP 68030 28 MHZ 5 MO + DD QUANTUM 40 MO + 1 LECT EXT 3"1/2 + 1 JOYS LE TOUT : 11 000 F. TEL : 69.06.81.04. 20H30/21H30.

VDS AMIGA 2000B + GVP A3001 + 4 MO + DD 105 MO + 1084S + PC/XT + LECT EXT + DIGIT.AUDIO + NBX LOGICIELS : 13 000 F A DEB. 78.32.33.43. (LYON).

VDS A2000B + DDUR + ATONCE + GENLOCK + ECRAN + 1083S + IMP CITIZEN 120D + SCULPT ANIM + AUDIOMASTER : 7 000 F. TEL : 48.99.33.21 OU FAX : 42.07.89.55.

VDS AMIGA 2000B + DDUR 52 MO GVP II + 2 MO + ACTION MKIII + 120 DISKS JEUX BUREAUTIQUE, PAO, DAO, ETC + JOYSTICK ETAT NEUF : 4 500 F. TEL : 64.80.51.48. 18H30.

VDS A2000 + 5 MO + DDUR 42 MO + TABLE GRAPHIQUE AVEC STYLO + 1083S + 300 DISKS. TEL : 48.37.18.19. PRIX : 9 500 F.

VDS AMIGA 2000 + CARTE XT + 1084S + DD 20 MO HS + NOMBREUX LOGICIELS + MAN. PRIX : 7 000 F EN CADEAU UN PORTFOLIO D'ATARI. QUETARD JEROME TEL : 39.52.23.71.

VDS AMIGA 2000B + 1.3 ET 2.0 + MONITEUR 1084S + DD 50 MO : 6 000 F + GENLOCK A2300 : 800 F + 2ème LECTEUR : 400 F + ACTION REPLAY MKIII : 400 F. TEL : 20.93.31.07.

VDS AMIGA 2000 + MONIT 1084 + 2e LECTEUR DISK + JOYST. LE TOUT REVISE EN JUILLET 92 + DP IV GENDER CHANGER JEUX L'ENS : 6 500 F. POUR ACHAT DE L'ENS DONNE STATIF DE DIGIT AVEC CAMERA VIDEO HITACHI.

VDS A2000 2.0/1.3 + 1 MO RAM VIDEO + 6 MO + DD 40 MO + GENLOCK A2300 + IMPRIMANTE MPS + ORIGINAUX : DP3 AMOS : 10 000 F AVEC MONITEUR : 11 000 F. BREST/PARIS : 98.47.64.68.

VDS AMIGA 2000 REV6 + 2 DRIVES INT + COMBO 222 6 MO + 1 MO + CARTE PC/XT + INTERRUPTEUR 16/32 BITS. LE TOUT EN PARFAIT ETAT : 8 000 F. TEL : 42.04.23.76.

VDS AMIGA 2000 (GARANTIE 10 MOIS) + ATONCE 16 MHZ + MONITEUR 1083S + JOYSTICK + JEUX + UTILITAIRES. VALEUR : 10 000 F CEDE : 4 500 F. TEL : 27.59.72.58 (NORD).

VDS AMIGA 2000B EXT 2 MO + GENLOCK + DIGI VIDEOSON + MIDI + NBX LOG ORIG PAINTV + VIDEO 3 + BROAD + TITLER + 3D + JEUX : 11 500 F. TEL : (1) 40.54.77.84.

VDS AMIGA 2000B + ECRAN 1084 + DISQUE DUR 105 MO + 2 MO DE RAM + 2 DRIVES INTERNE 3"1/2 + 3 JOYSTICKS + CARTE XT + DRIVE 5"1/4 + SOURIS + PORTE SOURIS + DE TRES NBX DISQUETTES EN TRES BON ETAT. PRIX D'ACHAT : 17 000 F VENDU : 9 500 F. APPELER OLIVIER AU : 76.90.72.24.

VDS AMIGA 2000 9 MO WB 2.0/1.3 + 1084S + STAR LC-10 COULEUR + GVP 52 MO + A.REPLAY MK3 + SAMPLER MK2 + 2eme LECTEUR INT + 2 LECTEURS EXTERNES + 250 DISQUETTES (SCALA, DPAINT 4, PPAGE ...) + CYCLONE COPIEUR HARD + 2 JOYSTICKS : 15 000 F. TEL : 49.11.19.15 OU REPONDEUR LAISSEZ VOTRE NUMERO.

VDS AMIGA 2000 VERSION 2.0 + DD GVP HCD 52/2 MONITEUR COULEUR MULTISYNCHRO + CARTE GRAPHIQUE AVIDEO 24 IMP CANON BJ10 + LOGICIELS PROPAGE + PRO DRAW + ART DEPARTEMENT PRO + JEUX. A DEBATTRE AU : 51.56.49.79.HR.

VDS AMIGA 2000 + MONITEUR 1084S + JOYSTICK + SOURIS + DCTV + LECT EXT 3.5 + MASTER SOUND SCANNER ROM 2.0 EXT 4 MO DDUR 52 MO + CARTE PC/XT + GENLOCK, CRAYON LE TOUT + 200 JEUX + 40 AMIGA REVUES ENVIRON ETAT NEUF REVISE AU MOIS D'AOUT PRIX : 18 000 F (PRIX NEUF : 24 000 F). TEL : 44.76.88.78 (19-20H) DEMANDER SEB.

AMIGA 500

VDS AMIGA 500 TOUT NEUF GARANTIE 9 MOIS : 2 200 F + ECRAN COUL 1084S : 1 500 F + DISQUE DUR 40 MEGA AVEC INTERF IDE : 2 500 F. TEL : (1) 45.28.62.72. DEMANDER CLAUDE.

VDS A500 1 MO + CARTE ACC 68030/68882 A 33/50 MHZ + 512K RAM 32 BITS + DD GVP 52 MO + DIGI SON PS3.0 : 8 200 F + MON 1084S : 9 600 F. FRED : 43.37.14.71. SOIR SEM.

VDS AMIGA 500 + EXT 512 K + 1 JOY + ECRAN 1024 + LECTEUR + LIVRES : 3 500 F. TEL : 93.20.82.58.

VDS A500 + CHANGE KS + ROM 2.04 + DENISE ECS + KCS PC BOARD + JOY + AMOS + CABLE MINITEL + 28 JEUX + LOG DIVERS : 2 600 F (VALEUR NEUVE : 6 000 F) TEL : 85.70.24.97. AP 18H30.

VDS AMIGA 500 2 MO + 1083S + LECTEUR EXTERNE 3"1/2 + DD IDE 52 MO + 2 JOYSTICKS + LOGICIELS JEUX. PRIX : 5 300 F. TEL : (1) 39.58.63.47. LE SOIR.

VDS AMIGA 500 + 2 MEGA DE RAM + 2e DRIVE COMMODORE + CENTAINE SOFTS ET JEUX + LIVRES.PRIX : 4 000F DEMANDER CEDRIC AU : 70.05.57.66. REGION : ALLIER.

VDS A500 + EXT 512 KO LE TOUT TBE SOUS GARANTIE VENDU : 3 000 F. CONTACTER DAVID 18H-20H AU 69.42.94.56. VIGNEUX SUR SEINE 91270 URGENT!

VDS A500 6,5 MO, 1 MO CHIP, SYS 2.0/1.3 + 14 MHZ + HD52 MO + DRIVE + DIGIT.IMAGE -SON + CAMERA N ET B + LOGS 3D, 2D, SON + DOCS : 9 500 F. MINITEL 83.40.63.22 + CONNEXION.

VDS A500 PLUS + 1 MO DE CHIP GARANTIE 1 AN + LECTEUR EXTERNE + ECRAN 1083S + HD500 GVP 52 MO, GARANTIE 2 ANS. LE TOUT POUR : 11 000 F. TEL : 45.89.20.37. APRS 20H.

VDS AMIGA 500 PLUS + 2 MEGA CHIP + LEC 3.5 PC 880 BLIZ TURBO + MONIT 1083 + KIKSTART LECT 1.3/20.4 + DOC + GFA + JEUX ORIGIN + NX LOGICIELS. CONTACT TEL : 78.67.11.67. GAR.

VDS AMIGA 500 IMEGA + MONIT.COUL + LECT DISK + JOYSTICK + JEU SHADOW OF THE BEST 2 + LIVRES MAT SUPER NEUF. PRIX : 3 000 F. TEL : 61.74.33.07.

VDS A500 PLUS 3,5 MO, DD20 MO, ECRAN 1084 LECT EXT, DIGIVIEW 4, FILTRE RVB, SVP BASE PRO, DPAINT, LANG C, JEUX, DOM.PUB IMPR : MT 81, PRIX : 5 000 F. TEL : 42.70.64.82.

VDS AMIGA 500 + 512 KO + MONITEUR COULEUR PHILIPS + 2 JOYSTICKS + SOURIS + TAPIS + JEUX ET EDUCATIFS : 2 500 F. TEL : 48.09.12.63. AP 18H.

VDS AMIGA 500 AVEC EXTENSION MEMOIRE 512 K TBE : 1 750 F. TEL : (16.1) 39.69.11.34 DEMANDER RONAN.

VDS A500 2.0 MON.COUL + A590 + 3 MO + LECT EXT + SCANNER + DIGIT-AUDIO + 68010 + NBREUX LOGS, DOCS ET A.REVUE TOUT OU SEP : 8 000 F A DEB. THOMAS 87.74.08.08. AP 16 H.

VDS AMIGA 500 + MONITEUR + JOYS + SOURIS ET TAPIS + LIVRES + NBREUX JEUX + BOITE DISKS PRIX : 3 250 F A DEBATTRE JEREMIE : 43.31.89.06. PARIS

VDS AMIGA 500 + 3 MO + DD SCSI 52 MO + ECR COUL 1084S. TB ETAT : 5 000 F. AROCHE W 540 CH DE BASTIAN 83500 LA SEYNE.

VDS A500 PLUS 2 MO (GAR 3/93) + ROM 1.3 + HD500 + 52 MO 2 MO (GAR 9/94). PRIX : 6 000 F (VAL : + 8 000 F). IMP NEC P2200 24 AIG : 1500 F. TEL : 72.43.74.55. LYON.

VDS AMIGA 500 1 MO + MONITEUR + 18 LOG.OR + 6 BTES RG + JOY + REVUES + 800 DISKS + ADR.PRIX A DEB. CONTACTER : M.BOINOT ALEXANDRE LA PLANEE 25160 MALBUISSON. TEL : 81.80.91.97.

VDS A500 + 1,5 M CHIP : 2 000 F - A500 + 2 M CHIP : 2 500 F + MONITEUR 1084S : 1 000 F + DDA590 20 M + 2 M FAST : 2 500 F. TEL : 39.16.18.94. A PARTIR DE 19H00.

VDS A500 + 1083S + HD QUANTUM DATAFLYER 120 MO (+ 2 MO RAM) + KCS POWER PC BOARD + LECT EXT 3,5 + JOYS + BOITE DE RANGMT + NBX SOFTS : 6 700 F. SERGE 39.63.34.54.

VDS AMIGA 500 PLUS + NB DKS + REVUES + TAPIS SOURIS + BTE DE RANGEMENTS DK 3"1/2. LE TOUT A : 4 000 F DEBATTRE. TEL : 54.98.24.00. LE WEEK-END.

VDS AMIGA 500 + EXT 1,5 MO + LECT EXT + MONITEUR 1084S : 4 000 F. TEL : 65.65.63.04. APRES 20H30.

VDS AMIGA 500+ 2 MO TBE AVEC MAXIPLAN IV ,KINDWORDS 3, DPAINT IV, AMOS, DOCS EN FRANCAIS : 3 000 F. TEL : 71.47.33.15.

VDS A500 + EXT MEM 4.5 MO : 3 000 F. URGENT. TEL : 83.29.28.12. ENTRE 18 H ET 21 H. DEPARTEMENT 54 (NANCY).

DIVERS

VDS CONTROLEUR DDUR SCSI AVEC 4 MO DE RAM POUR A2000 SOUS GARANTIE 3 M. PRIX : 1 500 F. TEL : (1) 46.56.92.06. REP.

VDS DD52 MEGA AVEC CARTE CONTROLEUR TRUMP-CARD PRIX : 2 000 F + IMPRIMANTE CITIZEN SWIFT 24 PRIX : 2 000 F. TEL : 43.50.87.43. A PARTIR DE 18 H.

VDS IMPR 16 MO COULS CANON FP 510 + AMOS 3D + BIBLE AMIGA + SCULPT 4D + KCS PC BOARD A2000-3000 + DOS A DEBATTRE. FRANCOIS TEL : 99.36.23.47.

VDS MAGN MONTAGE S-VHS PANASONIC NV-FS 100 TRES PEU SERVI ACH NOV 91, 12 450 F VENDU : 8 750 F. TEL : PIERREC A I L L E T 45.36.05.22. PARIS.

VDS GENLOCK : 1 400 F + PRO PAGE V2.1F : 1 500 F + PAGESETTER : 300 F+ DMCS + DP : 400 F + IMPRIMANTE : 1 000 F + DIFFUSE DP FRANCAIS CATALOGUE CONTRE 2,50. LISTE DP ANGLAIS, CAT SUR D7 CONTRA 10F. SAVER DANIEL, 24 RUE KAGENECK 67000 STRASBOURG. TEL : 88.32.36.79.

VDS ACCELERATEUR ADSPEED (7.16 MHZ ET 14.3 MHZ) POUR A500, A1000 ET A2000 : 1 200 F + VDS AUSSI MONITEUR COMMODORE 1084S : 1 400 F. TEL : 65.34.23.39.

VDS GENLOCK BROADCAST VIDEOMASTER + DIGITALISEUR TEMPS REEL "IN LIVE" + LOGICIEL CINEMORPH, BROAD-CASTITER, SCALA + GVP HD500 42 MO + 2 MO (ERIC) : 98.96.21.07.

VDS CARTE ACCELERATRICE PROGRESSIVE 68040, 4 MO RAM 32 BITS : 13 900 F + SYQUEST EXT 44 MO + 2 CARTOUCHES : 3 500 F LE TOUT EXEL ETAT. TEL : (16) 31.86.66.71.

VDS POUR AMIGA 500 BLIZZARD TURBO MEMORY BOARD 2/8 EQUIPEE 512 K SHADOWRA : 2 500 F. TEL : 68.81.38.44. DEMANDEZ CLAUDE.

VDS DIVERS LOGICIELS ET PERIPHERIQUES AMIGA. ORIGINAUX AVEC BOITES ET DOCS NEUFS. PRIX INTERRESSANTS. LISTE SUR DEMANDE. K.IKHLEF 20 TER ALLEE DES MELEZES 88380 ARCHES TEL : 29.32.76.58.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ ACH ☐ CH ☐ ECH ☐

VDS HD SCSI 210 MO CONNER-NEUF : 4 000 F. TEL : 99.38.56.96.

VDS CARTE AT 286 COMMODORE + LECTEUR 5"1/4 + DOCS + MSDOS + PORT SERIE LE TOUT POUR : 2 000 F. TEL : 43.70.46.32.

VDS KIT HOME VIDEO COMMODORE : 950 F + KIT DIGIVIEW MEDIASTATION (VF) : 950 F + TABLE DE MONTAGE CANON VE100 (SONY-CANON...) : 800 F 40.73.13.92.

VDS SOFTS EN FRANCAIS : VOLUMM 4DJR V2.0 : 200 F + 3D CONSTRUCTION KIT : 250 F LA DICTEE CE1/CE2/CM1/CM2 : 150 F TEL DE 19H A 20H : 67.36.61.58 ALAIN.

VDS LOGICIEL SCULPT ANIMATE 4D ORIGINAL VERSION 2.9 (68000 + 68020) PRIX : 1 500 F. TEL : 66.81.53.76 REGION NIMES (30) GARD.

VDS A.M.A.S (DIGITALISEUR AUDIO STEREO AVEC 3 PRISES MIDI) PRIX : 650 F TEL : 39.64.36.35.

VDS IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE EPSON GX800 : 4 300 F + CARTE PC/AT 2286 + LECTEUR 1,2 MO + DOS 5.0 + LOGICIELS : 2 700 F TEL : 81.58.77.66. APRES 20H.

VDS PROFESSIONAL PAGE V1.2 (1 MO MINI) ACHETE : 2 250 F LE 12/90 VENDU : 800 F TEL : 43.81.91.35. (SARTHE).

VDS CARTE ACCELERATRICE 68030 2 MO COMMODORE : 3 500 F + FLICKER FIXER 2320 : 1 000 F + AMIGA 2000 2.0 : 4 500 F + DISQUE DUR GVP 30 MO : 1 500 F TEL : 35.25.28.84.

VDS CAUSE DOUBLE EMPLOI ENS POUR A2000 : CARTE AT COMMODORE + LECT 5/4 1.2 MO + LECT EXT 3,5/1,4 MO + RAC + VGA 512K VISIBLE EN FONCT : 3 000 F + IMPRIMANTE EPSON LX 800 AVEC DEROULEUR POUR PAPIER LISSE + 2 ROULEAUX DE PAPIER + 1 RUBAN NEUF : 1 000 F TEL : 40.49.39.51.

VDS LOGICIELS TITRAGE PROF : PROVIDEO + PROTITLER : 1 400 F- 600 F ET CARTE PCXT + LECTEUR 5"1/4 : 1 000 F CAUSE DOUBLE EMPLOI TEL : 77.32.45.73.

VDS A2500 2 MO CHIP 4 MO FAST 68020 DD 20 MO 2 LECT FLIKFIX + SVGA + A3000 25 MHZ DD 40 MO 10 MO RAM SVGA WB3.0 + 80 LOG + DOC : 8 000 ET 14 000 FRS 67.74.25.16.

VDS 4 MO STATIS VOLUMM A3000 : 1 800 F + VDS AVIDEO 24 + TVPAINT : 5 000 F OU ECHANGE CONTRE SYQUEST 88 MO + 1 CARTOUCHE TEL : 45.83.38.64. MARC JEANJEAN.

VDS CARTE VD2001 DIGIT REAL-TIME GENLOCK 16 M COULEURS + VD-PAINT (OCT.92) : 14 500 F + LATTICE C V.5.10 (1 200 F) + TVPAINT (3 500 F) TEL : 66.84.44.92.

VDS 10 JEUX ENTRE 80 F ET 150 F PIECE + 15 F DE PORT. CONTACTER ERWAN AU : 30.44.27.73. OU LAISSER UN MESSAGE SUR LE REPONDEUR.

VDS GVP A500 HD + (DISK DUR 52 MO + CONTR SCSI) AVEC 8 MO FAST RAM INSTALLES : 5 800 F TEL DOM : (1) 45.84.85.13. BUR : (1) 42.31.36.18.

VDS A530 TURBO 40 MHZ 120 MB + 1 MB : 7 500 F + RAM 4 MB : 1 500 F + A500 P 2 MB CHIP + EPSON JX-80 COULEUR : 1 200 F TEL VINCENT (1) 42.93.97.62.

VDS POUR A2000/500 EMULATEUR AT 16 MHZ VORTEX ATONCE PLUS VERS.3 COMPATIBLE WB1.3 ET 2.04 GARANT.3 M PRIX : 1 500 F TEL : (1) 46.56.92.06. REPONDEUR.

VDS ADSPEED ICD POUR A500-2000 DOUBLE VITESSE ORDINATEUR : 1 300 F FF A DEB. APPELER BRUNO AU : 44.49.13.66.

VDS GENLOCK COMMODORE A2300 YC AVEC CABLES/COMPATIBLE DIGIVIEW EN YC OU COMPOSITE : 1 500 F + 6 JEUX ORIGINAUX : 250 F LES 6 TEL : (1) 44.24.15.04.

VDS DIGITALISEUR TEMPS REEL "IN LIVE" + GENLOCK VIDEOMASTER NEUF + DIGIVIEW IV + CARTE ACC (HD) A500 + LOGICIEL BT2 + SCALA + CINEMORPH + PROWRITE TEL : 98.39.21.01.

VDS DPAINT 3 + DPAINT 4 + VOLUMM 4D JR + DEMOMAKER + 3D CONSTRUCTION KIT + PAGE SETTER 2 + EXCELLENCE 2 TOUT FRANCAIS. TEL : 67.36.61.58. (ALAIN, APRES 19H).

VDS DISQUE DUR GVP SERIE 2, 52 MO + 2 MO FAST : 2 500 F + VDS KCS PC POUR A500 V4,0 + MS-DOS : 1 500 F. CONTACTER JEAN, LE SOIR AU : 84.23.45.56.

VDS LIVRES A 50 F : MATH.PHYS ET PAS CAL, GRAPHISME SCIEN, CALCUL DES PARTIES CACHEES LE LIVRE DE DELUXE PAINT III PORT EN SUS. 83.56.65.34.

VDS LIVRES A 120 F : ALGO POUR L'INFOGRAPHIE, TRAITEMENT DE L'IMAGE, LA SYNTHESE D'IMAGE, LE LIVRE DU GRAPHISME (AMIGA) PORT EN SUS. 83.56.65.34.

VDS LE GRAND LIVRE DE POSTSCRIPT : 200 F. A 150 F : AMIGA ROM KERNEL MANUAL V1.3 (3 EX) COLL REVUES AMIGA : 150 F PAR ANNEE PORT EN SUS. 83.56.65.34.

VDS JEUX ORIGINAUX (DOCS + EMB) LEMM/NGS I, FULL METAL PLANET, TURBO OUT RUN : 70 F + VDS CALCULATRICE FX-8500 G (DOCS) : 500 F PORT EN SUS. 83.56.65.34.

VDS POUR 500 OU 2000 : DD 45 MO AVEC 8 MO FAST RAM : 3 500 F ADSPEED 16 MHZ : 950 F. IMRE AU : 46.97.17.47. CONCOURS SUR GREAT COURTS 2..

VDS PLANS CIRCUIT IMPRIME LOGICIEL POUR REALISATION D'UN DIGITALISEUR AUDIO TOUT AMIGA 85 F. P.GODIN 5 RUE BERTHELOT 60570 ANDEVILLE.

VDS AVIDEO 12 + LOGICIELS : 1 500 F + SCANNER GODEN-IMAGE : 600 F + PRODRAW 2 : 500 F + POWER-WORK : 3 LOGICIELS BUREAU : 400 F + TURBO-SILVER : 400 F + SCULPT 3 DXL : 600 F + DIGIVIEW GOLD 4 + DIGIPAINT 3 : 600 F + REAL 3D 1.4 PRO : 2 000 F TOUS ORIGINAUX AVEC DOC. TEL : 82.85.75.48.

VDS GENLOCK AMIGA : 1 000 F + EXTENSION 512 K 170 FRSET + VDS JEUX A 50 F (ZOOL, LOTUS 3, DUNE, VROOM DATA DISK A 100 F DEMANDER JEAN AU : 30.66.09.01.

VDS STATION DIGITALISATION (DIGIVIEW 4, CAMERA PANASONIC, STATIF PRO ROHEN + ECLAIRAGE + DIGIPAINT). EQUIPEMENT COMPLET : RECEVEZ, INSTALLEZ, DIGITALISEZ SUR VOTRE 1084S, C'EST TOUT! (CAUSE VD2001) MOITIE PRIX : 5 000 F + CONSEILS TEL : 61.91.20.33.

VDS TABLE DE MONTAGE VIDEO, VIDEOPILOT V320 AVEC DISQUETTE MODE D'EMPLOI PLUS TOUT LES CABLES TBE PRIX A DEB TEL : 63.45.41.79.

VDS IMPRIMANTE SHARP JX-720 C + 4 X 1 MO SI MMS + CONTROLEUR DD IDE + ECHANGE DPIV (VO) CONTRE DIGIPAINT 3. URGENT TEL : 81.44.28.87. APRES 20H.

CONTACTS

INTERCEPTOR DIFFUSE DP SUR AMIGA CATALOGUE SUR DISK CONTRE 20 F EN CHEQUE. EN CADEAU : 1 PIN'S DU CLUB. INTERCEPTOR 13 AV JAURES 73000 CHAMBERY.

CH PERSONNES INTERESSES POUR FORMER UN GROUPE DE DEMO OU FAIRE DES ECHANGES DP ... MOREDA REMI 16,RUE PAUL VERLAINE 66750 ST CYPRIEN PLAGE.

CH INFOGRAPHISTE REALISE ANIMATION 2D, 3D ILLUSTRATIONS, GENERIQUES, LOGOS ETC. ETUDIE TTE PROPOSITION.CONTACT : PHILIPPE AU : (16) 32.44.99.78.

ASSOC.MANOR PROPOSE DIVERS SERVICES SUR SERVEUR : P.A GRATUITES, PAGES INFO, VOTRE PUB...ETC + CH GRAPHISTES, MUSICIEN, CODEUR- MINI-TEL : 83.40.63.22.

IMPORTANT! RECHERCHE PERSONNE AYANT LOGICIEL LIGHTS-CAMERA ACTION DE AEGIS. ME CONTACTER AU : 47.25.52.31. REPONDEUR.

REALISE ET PROPOSE SERVICES EN INFOGRAPHIE (DESSIN ANIME, LOGOS, 2D, 3D, TRANSFERT VIDEO, MULTIMEDIA, ETC) ETUDIE TT PROP. OLIVIER AU : 45.78.67.54. PARIS.

CHERCHE CONTACTS POUR ECHANGES DE LOGICIELS D'ASTRONOMIE SUR A500 ET C64. RECH GALILEO VERS.1.00 TEL : 20.92.78.94. HRES REP/SOIR PHIL.LILLE.

LES MEILLEURS DP SYSTEMATIQUEMENT INTEGRALEMENT TRADUITS EN FRANCAIS. 3 ANS D'EXPERIENCES DANS LE DP AMIGA. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET SUR FEUILLES CONTRE 2 TIMBRES OU NOTRE DISK CATALOGUE-MAGAZINE CONTRE 30 F. LIVRAISON ULTRA RAPIDE ASSUREE. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE A.FRANCE 13220 CHATEAU-NEUF-LES-MARTIGUES.

DIFFUSE COMPIL DES MEILLEURS ANTI-VIRUS ACTUELS DONT VIRUS CHECKER BOOTX, LVD, VIRUS Z. TOUS TRADUITS EN FRANCAIS ET REUNIS SUR UN DISK POUR 40 F. LA VERSION FRANCAISE DE DKB-TRACE EST TOUJOURS DISPONIBLE SUR 2 DISKS POUR 70 F. TOUTES NOS ANNONCES PRECEDENTES RESTENT VALABLES. HAMMOUCHE SERGE 3, RUE A.FRANCE 13220 CHATEAU-NEUF-LES-MARTIGUES.

CARTEL RECH MEMBRES, NO LAMERS, NO SWAPPING ... (100 % ANSWER) BAIL SYLVAIN 5 A LOUIS BLERIOT 44340 BOUGUENAIS.

JE FAIS A DOMICILE ANIM-2 3D GENERIQUES SPOTS COPIE SUR TOUS STANDARDS VIDEO + PAO/LASER.TLJOURS A TTES HEURES AU TEL : (16) 51.97.05.69.

PROGRAMME PERSO PERMETTANT D'ETABLIR VOTRE HOROSCOPE JOUR PAR JOUR AVEC INTERPRETATION SUR AMIGA + FONCTIONS INEDITES : 250 F. J.BANLIN 3, IMPASSE DES MURIERS 33127 MARTIGNAS.

CHERCHE PROGRAMMEUR AMIGA, C AMOS. ASSEMBLEURS. CONFIRME S.F.C BP 104.831 40 SIX FOURS 94.74.75.76. ENVOYER CV URGENT.

VDS COLLECTION AMIGA REVUE A PARTIR DU N°3 + LIVRE BIEN DEBUTER ET AUTRES + JEUX BRADES : FIRE ET FORGET TARGHAN CORRUPTION NB AUT 23.52.60.63. ■

Practice COMPUTING

Amiga | Macintosh | PC

Français | Deutsch | English

LES PUBLICATIONS PRATIQUES DES UTILISATEURS DE LOGICIELS & MATERIELS INFORMATTIQUE

ABOUT? | Edition française distribuée par Léo Capricorn - 1, résidence de la Tuilerie - 94260 - FRESNES - France - Tél : (1) 42 37 16 44

DECIDEZ VOUS-MEME DE NOS PROCHAINES PUBLICATIONS

DEJA PARUS

Maîtriser SCULPT ANIMATE 4D
(192 pages - A5) DISPONIBLE

SCRIPT 3D pour SCULPT ANIMATE 4D
(70 pages - A4) DISPONIBLE

IMAGINE : la modélisation
(120 pages - A5) 15-01-93

A PARAITRE

PROPAGE : sortie PostScript, EPS...
(120 pages - A5) à paraître le 31-01-93

IMAGES : transferts et convertions
(120 pages - A5) à paraître le 15-02-93

EXCELLENCE! : importation graphique, maquette, mise en page, impression...
(120 pages - A5) à paraître le 01-03-93

A LA CARTE

Practice Computing éditera dans les 2 mois les 3 titres que vous aurez primés (voir en bas de page).

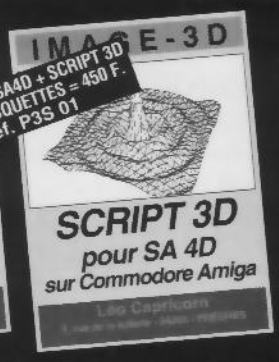
- **A** Vectoriser sous PRO DRAW
- **B** 2D, créez vos textures 3D
- **C** SuperBase : créez une base de données
- **D** Sculpt Animate 4D : modes animation
- **E** Scala Multimédia : créez vos démos
- **F** AMOS PRO : faîtes vos jeux
- **G** PROPAGE : genie (routine AREXX)
- **H** DELUXEPAINT : effets spéciaux

conseils, exercices... la collection pratique indispensable à votre Amiga

MAITRISER SA 4D
(192 pages - format A5)

LE LIVRE SEUL :
Réf. E3S 01 - Prix 249 F.
LES 3 DISQUETTES SEULES :
Réf. D3S 01 - Prix 129 F.
LE LIVRE + 3 DISQUETTES :
Réf. C3S 01 - Prix 359 F.

SCRIPT 3D
(70 pages - format A4)



LE LIVRE SEUL :
Réf. E3S 02 - Prix 195 F.
LA DISQUETTE SEULE :
Réf. D3S 02 - Prix 59 F.
LE LIVRE + 1 DISQUETTE :
Réf. C3S 02 - Prix 230 F.

IMAGINE
la modélisation
(120 pages - format A5)

LE LIVRE SEUL :
Réf. E3I 01 - Prix 120 F.
LES 2 DISQUETTES SEULES :
Réf. D3I 01 - Prix 89 F.
LE LIVRE + 2 DISQUETTES :
Réf. C3I 01 - Prix 190 F.

PROPAGE
l'impression
(120 pages - format A5)

LE LIVRE SEUL :
Réf. EPP 01 - Prix 120 F.
LES 2 DISQUETTES SEULES :
Réf. DPP 01 - Prix 89 F.
LE LIVRE + 2 DISQUETTES :
Réf. CPP 01 - Prix 190 F.

EXCELLENCE!
mise en page...
(120 pages - format A5)

LE LIVRE SEUL :
Réf. EBE 01 - Prix 120 F.
LA DISQUETTE SEULE :
Réf. DBE 01 - Prix 49 F.
LE LIVRE + 1 DISQUETTE :
Réf. CBE 01 - Prix 160 F.

NOM _____ Adresse _____ CP _____ VILLE _____ PAYS _____

De quel matériel disposez-vous ?

☐ A500	☐ 2 Drives	☐ 1Mo Chip	☐ 68020
☐ A2000	☐ D-Dur	☐ 2Mo Chip	☐ 68030
☐ A3000	☐ Syquest	☐ +4M mém	☐ 68040

Autres matériels ? _____

Vos logiciels préférés ? _____

Vos thèmes de prédilection : 1, 2, 3...

☐ 2D	☐ 3D	☐ PAO	☐ M-média
☐ Program.	☐ Vidéo	☐ Bureau.	☐ Autre ?

SOYEZ NOTRE COMITE D'EDITION ET DECIDEZ DE NOS PROCHAINS TITRES !
Votre classement "A LA CARTE" ? ☐A ☐B ☐C ☐D ☐E ☐F ☐G ☐H
Vos suggestions ? _____

Veuillez remplir ce bon lisiblement et le renvoyer accompagné de votre règlement à :
Léo Capricorn
1, résidence de la Tuilerie
94260 - FRESNES - France

Nb.	Article(s)	Référence	Prix

☐ Chèque ☐ Frais de port 20 F ☐ DOM/TOM et étranger 50 F (supplément + 30 F)
☐ Contre-remboursement (supplément + 40 F)
☐ Carte-Bleue _____
date d'expiration : __/__ n° de client : .....

TOTAL . . .

signature

ABONNEZ VOUS

...s bénéficiez de :

...numéro gratuit

...héros pour le prix de 10 !

...e reliure gratuite gratuite !

...e petite annonce gratuite gratuite !

...guide de l'environnement

...DE COMMANDE D'ABONNEMENT À REMPLIR (OU UNE PHOTOCOPIE) TRÈS LISIBLEMENT ET À ENVOYER ...ACCOMPAGNÉ DU RÈGLEMENT AU Bureau de VHE, Service VPCC 6, tour 1, 4-6 Cours de l'Ile-Seguin, 92 BOULOGNE-BILLANCOURT.

...NOM : ..... Prénom : ..... Prénom : ..... Vous possédez : Amiga 500 1000 2000

...Adresse : .....

...Postal Code Postal : ..... Ville : ..... Ville : ..... Pays : .....

...Vous réglez par : Chèque bancaire. Chèque postal. Mandat (obligatoire pour DOM TOM et étranger

...PS : Pour des simples raisons d'imputation comptable nous vous serions reconnaissants, si cela vous est possible, d'établir un chèque ...par rubrique (abonnement ou ce bon-tout) chacun à l'ordre d'AMIGA REVUE.

BON D'ABONNEMENT

...abonnement ne prend pas la réception du magazine avant ...sa présence en kiosque.

...oui je m'abonne à AMIGA REVUE pour 1 an (11 mn) et je ...bénéficierai d'une reliure gratuite et d'une petite annonce gratuite.

...vous pouvez compléter le montant de votre abonnement avec toute commande d'anciens numéros, disquettes Amiga Revue, Pratique, Guide ...1991, abonnement à Amiga (New Tech) et petites COMPRÉV proposés dans le revue.

		Article	Article	Qu.	Réf.	Quantité	Prix
...rance	France ..... 300 F	300 F					
...OM - TO	DOM - TOM étranger ..... 390 F	390 F					
...OM - TO	DOM - TOM étranger ..... 450 F	450 F					

...DOM TOM et étranger : Paiement par mandat international uniquement.

Frais de port

Envoi au mode TOTAL

KIT TELECHARGEMENT

DES PROGRAMMES GRATUITS !
Ce kit de téléchargement composé d'un logiciel et d'un câble vous permettra de vous connecter au 3615 COMREV ou ANT et de télécharger les programmes de votre choix.
Kit complet (câble + logiciel)
Réf.5500 ..... 149 F
Logiciel seul. Réf.5510 ..... 59 F
Câble seul. Réf.5520 ..... 110 F

LES 4 PIN'S 145 F

Une collection de 4 pin's émaillés collector : les matrices ont été détruites
Tirage limité à 2000 exemplaires, les 4 pin's présentés dans un écrin. .....145 FTTC
Rèf. 9010

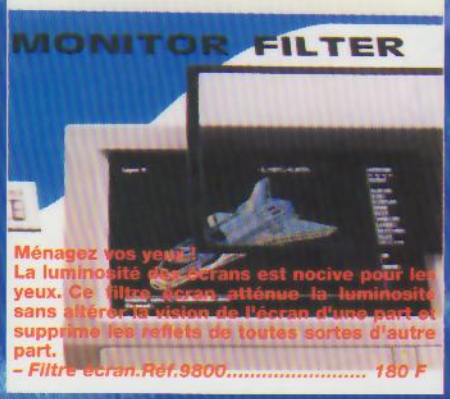
HOUSSE DE LUXE

Protégez votre Amiga !
En simili cuir blanc, lavables en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres, poussières qui coûtent cher et vous prive de micro.
- Clavier A500/2000.Réf.9500 ..... 85 F
- Housse monit.Amiga.Réf.9530 ..... 125 F
- Clavier monit. A500/2000.Réf.9510 . 175 F

TAPIS ET HOUSSE SOURIS

Soyez sympa avec votre souris !
Ne la transformez plus en tapisse-poussières avec ce tapis antistatique doublé de mousse.
- Tapis souris. Réf.9300 ..... 55 F
- Housse souris. Réf.9310 ..... 85 F
- Housse + Tapis. Réf.9320 ..... 115 F

FILTRE ECRAN



Ménagez vos yeux !
La luminosité des écrans est nocive pour les yeux. Ce filtre écran atténue la luminosité sans altérer la vision de l'écran d'une part et supprime les reflets de toutes sortes d'autre part.
- Filtre écran.Réf.9800 ..... 180 F

PORTE SOURIS

Rangez votre souris, vos disquettes, stylos...
La souris, si pratique pour beaucoup de choses, est parfois encombrante lorsque l'on en a plus besoin. Avec ce porte-souris elle ne vous gênera plus et ne risquera plus de tomber... Des emplacements sont également prévus pour vos disquettes et stylos.
- Porte-souris. Réf.9450 ..... 100 F

KIT DE NETTOYAGE

Votre AMIGA comme neuf !
Ce kit de nettoyage comprenant : mini-aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage très utiles pour le clavier, l'écran, la souris ou l'imprimante redonnera l'aspect du neuf à votre Amiga. La disquette spéciale vous permettra de nettoyer aussi le lecteur de disquettes
- Kit de nettoyage. Réf.9200 .....200 F

ETIQUETTES INFORMATIQUES

Pour vos adresses, disquettes...
Très utiles pour les mailings mais aussi pour vos adresses, disquettes, classeurs, invitations... Dimensions : 89x36 mm. Existent en 1 ou 3 de front.
- Etiq.89x36.1 de front.(100).Réf.9400... 15 F
- Etiq.89x36.3 de front.(100).Réf.9410... 20 F
- Etiq.89x36.1 de front.(500).Réf.9420... 50 F
- Etiq.89x36.3 de front.(500).Réf.9430... 60 F

BOITE DE RANGEMENT

N'égarez plus vos disquettes !
Les disquettes sont sensibles à la chaleur, le soleil, les liquides. Mettez-les à l'abri et profitez-en pour les classer. Couvercle fumé, fermeture à clé, cinq intercalaires.
- Boîte rang. (403"1/2).Réf.9920..... 85 F

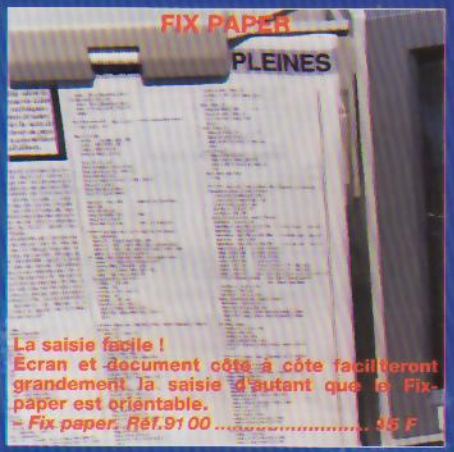
SUPPORT MONITEUR

Finies les contorsions !
Pour bien voir votre écran vous avez le choix entre être bien assis et mal voir ou vous contorsionner sur votre chaise pour bien voir. Avec ce support moniteur orientable en vertical et horizontal c'est le moniteur qui bougera et se positionnera de la meilleure façon.
- Support moniteur. Réf.9600 ..... 220 F

RELIURE

Reliez vos Amiga Revue pour mieux relire !
Conservez et classez tous vos numéros d'Amiga Revue grâce à cette super reliure rainurée façon tissu de couleur gris clair.
- Reliure.Réf.9700 ..... 80 F

FIX PAPER



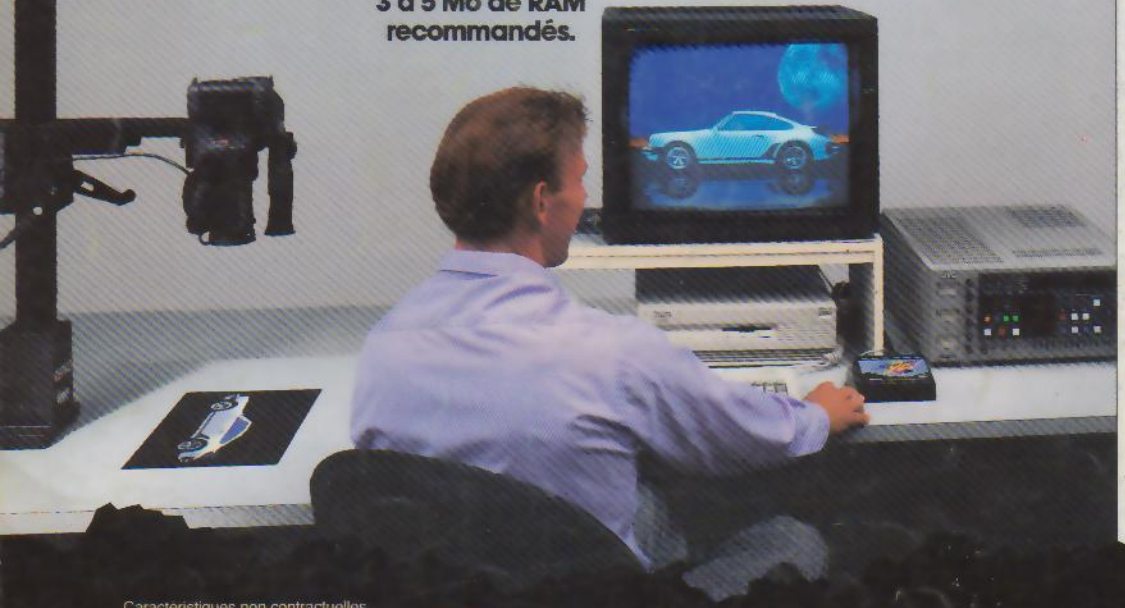
La saisie facile !
Ecran et document côte à côte faciliteront grandement la saisie d'autant que le Fix-paper est orientable.
- Fix paper. Réf.9100 ..... 45 F

Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.

Révolution vidéo !

- ▲ *Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.*
- ▲ *DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.*
- ▲ *Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.*
- ▲ *DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.*
- ▲ *Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.*

Nécessite 1 Mo mini.
3 à 5 Mo de RAM recommandés.



Caracteristiques non contractuelles.
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

2990 F TTC
PRIX AU 01/01/93
Disponible chez votre revendeur et en FNAC
COMPATIBLE A1200

DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs

DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.

DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.

DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

DIGITAL
CREATIONS

Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846